

5/2001 NUR 5 DM MIT CD-ROM

bfr 119,- | dkr 21,90 | Dr 950,- | FF 20,- | hfi 6,50 | Lit 5.700,- | Lfr 119,- | öS 39,- | ptas 490,- | sfr 5,-

GAME ON!

ELECTRONIC ENTERTAINMENT & ONLINE



**NEU! NUR
5 DM
MIT CD-ROM**

DIE BESTEN DEMOS:

**Summoner
Desperados
Gothic
NBA Live 2001**

+ Demos, Videos, Tools,
Updates und Treiber

TEST:
Black & White

Game On! deckt auf:
Werden nach 40 Monaten
Entwicklungszeit alle
Erwartungen erfüllt?

TEST:
**F1 Racing
Championship**

Wie Sie mit
Vollgas auf
der Überholspur
überleben können!

TEST:
Die Siedler 4

Fehler in der
Verkaufsversion!
Können Fans
trotzdem zugreifen?

TEST:
Final Fantasy 9

Furioses Finale:
Der letzte Teil des
Rollenspiel-Epos
auf der PlayStation 1

COMMANDOS 2

Exklusive Bilder und letzte Infos vor der Invasion im Juni



FEATURE:
Geld sparen im Internet
Die besten Shops und Sites für
Pfennigfuchser



FEATURE:
Microsoft Xbox
Wie die Killerkonsole die
Spielewelt verändern wird



sei unfair



Interceptor
Solides PS2® Gamepad



Blue Thunder™
High End PS2® Racing Wheel



StormChaser™
Das PS2® Luxus-Gamepad



DVD Remote Control
Alle DVD Funktionen der PS2®



Unsere PS2® Controller haben drucksensible, analoge Tasten

Info-Line: 0180-512 5133 (DM 0.24/Min.)

INTERACT
www.interact-europe.com

willkommen bei GAME ON!



Black & White
Seite 52



Neu im Kino
Seite 124



Xbox
Seite 82



Seite 28
Commandos 2

Einen besseren Starttermin für unser neues PC-Spielmagazin hätten wir uns nicht wünschen können: Seit drei Jahren warten Spiele-Fans auf die Testversion von **Black & White** und pünktlich zur Erstausgabe brachte Designer-Legende Peter Molyneux seinen Genre-Mix persönlich in der Redaktion vorbei. Doppeltes Glück: Durch den frühzeitigen Besuch hatten wir nicht nur ausgiebig Zeit für den Test, sondern konnten auch in Ruhe die allerletzte und endgültige Version begutachten. Erfahren Sie **ab Seite 52** also, wie gut **Black & White** wirklich ist. Wenn Sie auf der Suche nach weiteren Hits sind, beachten Sie unbedingt die Vorschauen zu unserem Titelthema **Commandos 2** und zu **Empire Earth**. Außerdem sollten Sie die Tests zu **Gothic**, **F1 Racing Championship** und



Christian Bigge, Chefredakteur

ISS Pro Evolution 2 auf keinen Fall verpassen. **ISS** sagt Ihnen nichts? Sollte es aber, sonst entgeht Ihnen die derzeit beste Fußballsimulation. Die gibt's zurzeit für die PlayStation. Ein Grund mehr, Ihnen ab sofort **die besten Konsolentitel** in jeder Ausgabe von Game On! vorzustellen. Darüber hinaus werden wir für Sie **das aktuelle Kinogeschehen** beobachten, einen Blick auf **DVD-Neuerscheinungen** werfen und die interessantesten „Spielzeuge“ für **Technik-Freaks** vorstellen. Aber auch die **Online-Szene** kommt bei uns nicht zu kurz. Ab Seite 92 erfahren Sie

in einer eigenen Rubrik alles über aktuelle und kommende Mehrspieler-Hits.

Wir wünschen Ihnen viel Spaß beim Lesen der Erstausgabe!

GAME ON!

05/2001

Anschrift der Redaktion: Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg
Fax: 0911/929 194-76 • E-Mail: redaktion@game-on.de

service

118	CD-Inhalt
22	Charts
50	Die Redaktion
3	Editorial
6	Game On! stellt sich vor
128	Glossar
81	Impressum
119	Inserentenverzeichnis
129	Leserbefragung
24	Leserbriefe
130	Noch sechs Wochen
23	Was kommt wann?

aktuell

20	Anno 1503	Aufbastrategie
12	Bundesliga Manager X	Wirtschaftssimulation
19	Command & Conquer: Renegade	Ego-Shooter
11	Conflict Zone	Echtzeitstrategie
14	Cultures Mission-CD	Aufbastrategie
19	Dakar Rally	Rennspiel
13	Die Völker 2	Aufbastrategie
10	Doom 3	Ego-Shooter
12	Dragon Riders: Chronicles of Pern	Action-Adventure
20	Legends of Might & Magic	Ego-Shooter
12	Myst 3: Exile	Adventure
20	Operation Flashpoint	Action-Adventure
19	Original War	Echtzeitstrategie
11	Project Eden	Action-Adventure
14	Serious Sam	Ego-Shooter
12	The Elder Scrolls 3: Morrowind	Rollenspiel
10	Tribes 2	Ego-Shooter
20	UEFA Challenge	Sportspiel
11	Wizardry 8	Rollenspiel
10	Z 2 - Steel Soldiers	Echtzeitstrategie

feature

44	Digitale Mobilmachung - Bestandsaufnahme einer neuen Jugendkultur Have Phun! Dem Phänomen Netzwerk-Party auf der Spur. Wir besuchten die „Freak Connection“ im bayerischen Hof.
106	DVD am PC Wir werfen einen Blick in das Wohnzimmer der Zukunft. Für die Gegenwart: DVD-Film- und Spieltipps.
100	Geld sparen im Internet Kann man im Internet wirklich ein paar Mark sparen? Und wenn ja, wo sollten Sie den schnöden Mammon wieder ausgeben?
82	Groß, schwarz, stark - die Xbox Hält die Konsole für das neue Jahrtausend, was sie verspricht? Microsoft plaudert aus dem Nähkästchen.

vorschau

34	Anstoss Action	Sportspiel
28	Commandos 2	Echtzeitstrategie
42	Der Clou 2	Rundenstrategie
38	Empire Earth	Echtzeitstrategie
36	Pool of Radiance 2	Rollenspiel

spieletest

Black & White

52

Endlich! • Ein Fest für die Festplatte oder doch nur ein Hype?
Das lang herbeigesehnte Götter-Epos von Peter Molyneux im Test.

spieletest

Gothic

66

Epochal • Zwangsarbeit unter Tage? Niemals. Ihre Werkzeuge zum Ausbruch: Magie und scharfer Stahl.

100

Feature

Geld sparen im Internet

Aktenzeichen XY • Ist das Netz der neue Kurort für geplagte Geldbörsen? Wir waren für Sie auf Spurensuche.

XBOX

82

Feature

Groß, schwarz, stark: die Xbox

Microsoft schlägt zurück • Bill Gates preist sein neuestes Baby an. Hält die Konsole, was er verspricht?

spieletest

52	Black & WhiteStrategie
62	Die Siedler 4Aufbastrategie
79	Ducati WorldRennspiel
72	F1 Racing ChampionshipRennspiel
79	F1 World Grand Prix 2000Rennspiel
79	Freedom: First ResistanceAction-Adventure
66	GothicRollenspiel
79	Hired Team TrialEgo-Shooter
74	Icwind Dale: Herz des WintersRollenspiel
70	NBA Live 2001Sportspiel
79	NecronomiconAdventure
79	Oil TycoonWirtschaftssimulation
78	Star Trek Away TeamEchtzeitstrategie
76	Three KingdomsEchtzeitstrategie
80	Budget • NoxRollenspiel
81	Budget • MessiahAction-Adventure
81	Budget • Sim City 3000Aufbastrategie
81	Budget • Need for Speed: Brennender AsphaltRennspiel

online

93	AquanoxAktuell
93	Dominion WarsAktuell
93	EverquestRollenspiel
92	Motor City OnlineRennspiel
94	Mutant Chronicles: Warzone OnlineActionspiel
92	PlanetSideEgo-Shooter
93	ShadowbaneRollenspiel
98	Spieletest • ClusterballActionspiel
96	Spieletest • Ultima Online - Third DawnRollenspiel
93	The Art of MagicAktuell

hardware

112	News
114	Marktüberblick • Grafikkards
3dfx ist Geschichte und die GeForce3 von Nvidia in aller Munde – doch für welchen Grafikkart sollten Sie sich aktuell entscheiden?	

lifestyle

120	Benetton Esci • Für Sportler und Autofahrer
121	Cassiopeia E-1256 • Neuer Pocket-PC
121	Harman/Kardon AVR2000 • MP3 meets HiFi
121	lomega Peerless • Schöner Daten transportieren
122	Philips DVDR 1000 • DVD-Rekorder kommt!
120	Sagem WA 3050 • PDA hört zu
122	Sendo Z100 • Windows auf dem Handy
122	Worldwide Widget Works GamePad • Gamepad für Palmtops
125	Alle Kinostarts
124	Kino-Tipp des Monats • Traffic
Aufrechter Drogenbekämpfer entdeckt, dass seine Tochter heroinsüchtig ist. Hier lohnt der Kinobesuch!	
125	Kino • Enemy at the Gates
125	Kino • Thirteen Days
126	DVD-Tipp des Monats: X-Men
Möchten Sie den Kinofilm? Dann sollten Sie einen zweiten Blick auf die gut ausgestattete DVD-Version werfen.	
127	DVD • Akte X – Season 1 Collection
127	DVD • Galaxy Quest
127	DVD • Mission: Impossible 2

konsolen

86	ATV Off-Road FuryPlayStation 2
87	Baldur's Gate: Dark AlliancePlayStation 2
87	Die 24 Stunden von Le MansPlayStation 2
87	Dreamcast-Produktion eingestelltDreamcast
86	Final Fantasy: The Spirits WithinKinofilm
88	Spieletest • Final Fantasy 9PlayStation 1
90	Spieletest • ISS Pro Evolution 2PlayStation 1
91	Spieletest • SummonerPlayStation 2
91	Spieletest • Zone of the EndersPlayStation 2

vorschau

Commandos 2

Stahlgewitter • Doch nur ein überflüssiges Sequel oder ein neuer Geniestreich aus der Madrider Hexenküche?

28

spieletest

Final Fantasy 9

Märchenhaft • Wahre Helden, geniale Filmsequenzen und eine epische Geschichte: Die Zutaten zum letzten Teil der Serie auf der PlayStation 1 sollten auch Ihnen schmecken.

88

62

spieletest

Die Siedler 4

Ausgewuselt? • Inwieweit vergällen die Fehler in der Programmversion den Spielspaß? Unser Test deckt auf.

Die Cover-CD-ROM

Demo des Monats • Summoner

THQs Rollenspiel will sich gegen Baldur's Gate behaupten. Überprüfen Sie anhand der spielbaren Demoversion selbst, ob das gelingen kann.

- + 5 Demos
- + Über 20 Patches
- + Über 15 Tools
- + Alle aktuellen Grafikkarten-Treiber





Preiswert

Sie werden schon mit der Nase darauf gestoßen sein: Game On! kostet Sie mit CD-ROM tatsächlich nur fünf Mark und keinen Pfennig mehr. Und dabei handelt es sich eben nicht um einen Einführungspreis. Nein, wir werden versuchen, unseren Preis dauerhaft niedrig zu halten – auch bei steigenden Seitenumfängen.



Ohne Schnörkel

Endlich Schluss mit den Screenshot-Organen! Bei Game On! werden Sie anstelle von Minibildchen größere Spielebilder zu sehen bekommen als bei den meisten Konkurrenzblättern. Weil wir wollen, dass Sie auf den ersten Blick selbst sehen können, was die Grafik eines Computerspiels taugt.



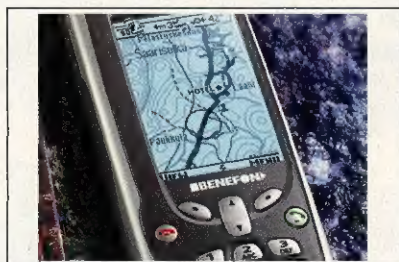
Detailliert!

Game On! schaut über den PC-Tellerrand hinaus. Wussten Sie etwa, dass sich auch für tragbare Mini-Computer (PDAs) langsam eine Spieleszene etabliert und dass uns spätestens mit der Einführung der UMTS-Technik eine Spielewelle für Handys blüht? Bei uns werden Sie über alle Trends informiert. Ausgabe für Ausgabe und mit immer wieder neuen Schwerpunktthemen.

GAME ON! stellt sich vor

Lustvoll!

Ihr Handy-Vertrag ist ausgelaufen und Sie sind auf der Suche nach einem neuen Mobiltelefon? Ihr CD-Player müsste dringend gegen ein neues DVD-Gerät ausgetauscht werden? Ihr Organizer hat zu wenig Speicher? Dann werden Sie ganz bestimmt in unserer Rubrik für Hightech-Produkte fündig. Viel Spaß beim Einkauf!



Ausgezeichnet!

Game On! vergibt zwei Auszeichnungen: Für besonders empfehlenswerte Produkte gibt's den Top-of-Game On! Award. Dieser ist nicht zwingend an eine bestimmte Bewertung gebunden, sondern würdigt generell die Ausnahmestellung eines Produktes. Perfekt designte, informative und leicht zu bedienende Internetseiten bekommen von uns die Auszeichnung Top-of-Net.



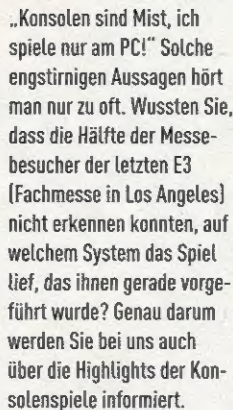
Kompetent!

Unsere Redaktion wird von erfahrenen Spielekennern geleitet, die seit Jahren Computerspiele bewerten. Chefredakteur Christian Bigge arbeitete fünf Jahre als stellvertretender Chefredakteur für das Spielmagazin PC Action, sein jetziger Stellvertreter Harald Wagner gehörte zur Gründungsmannschaft von PC Games.



Transparent!

Ohne Scheuklappen!



Cineastisch!

Wenn Sie sich fragen, wer denn ein weiteres Spielmagazin wirklich braucht, dann wissen wir die Antwort: Sie!

enn Game On! ist anders als andere
Spielemagazine – und das gleich in
vielerlei Hinsicht. Natürlich können
Sie von uns erwarten, den Marktüberblick
über die ganze Welt der PC-Spiele serviert zu
bekommen. Doch darüber hinaus bieten wir
mehr. Ohne permanent durch eine PC-Brille
zu schauen, stellen wir Ihnen auch die Top-

Games der Next-Generation-Spielkonsolen vor. Weil wir davon ausgehen, dass Sie gerne erfahren wollen, welche Version von FIFA 200x den Kauf mehr lohnt.

Wenn Sie zudem noch technik- und filminteressiert sind, haben Sie genau zum richtigen Magazin gegriffen. Kompetent und se-

ektiv berichten wir über Kino-Blockbuster und DVD-Hits, denen Sie getrost zwei Stunden Ihrer Zeit opfern können, und über technische Kabinettstückchen, die mehr als einen zweiten Blick wert sind. Was Sie sonst noch bei Game On! entdecken können, haben wir kurz und knapp auf dieser Doppelseite zusammengefasst.

Lesernah!

Wir haben ein offenes Ohr für Ihre Anregungen! Über die E-Mail-Adresse redaktion@game-on.de können Sie gern mit uns Kontakt aufnehmen. Wir werden uns bemühen, einen Großteil Ihrer Fragen persönlich zu beantworten, und sind offen für konstruktive Kritik. Bitte nutzen Sie auch die Leserbefragung auf Seite 128, damit wir Sie besser kennen lernen.

Jeden Samstag- und Sonntagabend können Sie professionell produzierte Beiträge über Computer- und Videospiele auch im Fernsehen verfolgen. Wo? In der einstündigen TV-Show von Game On! TV auf NBC Giga (Reichweite: 18,4 Millionen Haushalte), der Prime Time für Gamer. Unsere Fernsehredaktion bietet Ihnen zweimal wöchentlich informative Hintergrundberichte, aktuelle Spiele-Nachrichten und Charts, aussagekräftige Tests und interessante Studiogäste. Das Team von Game On! TV freut sich darauf, Sie bald als Zuschauer begrüßen zu dürfen.

Fernsehtauglich!



AUFBAUEN - ENTDECKEN - FORSCHEN



www.jowood.com



Exklusivvertrieb für Deutschland:
www.infogrames.com



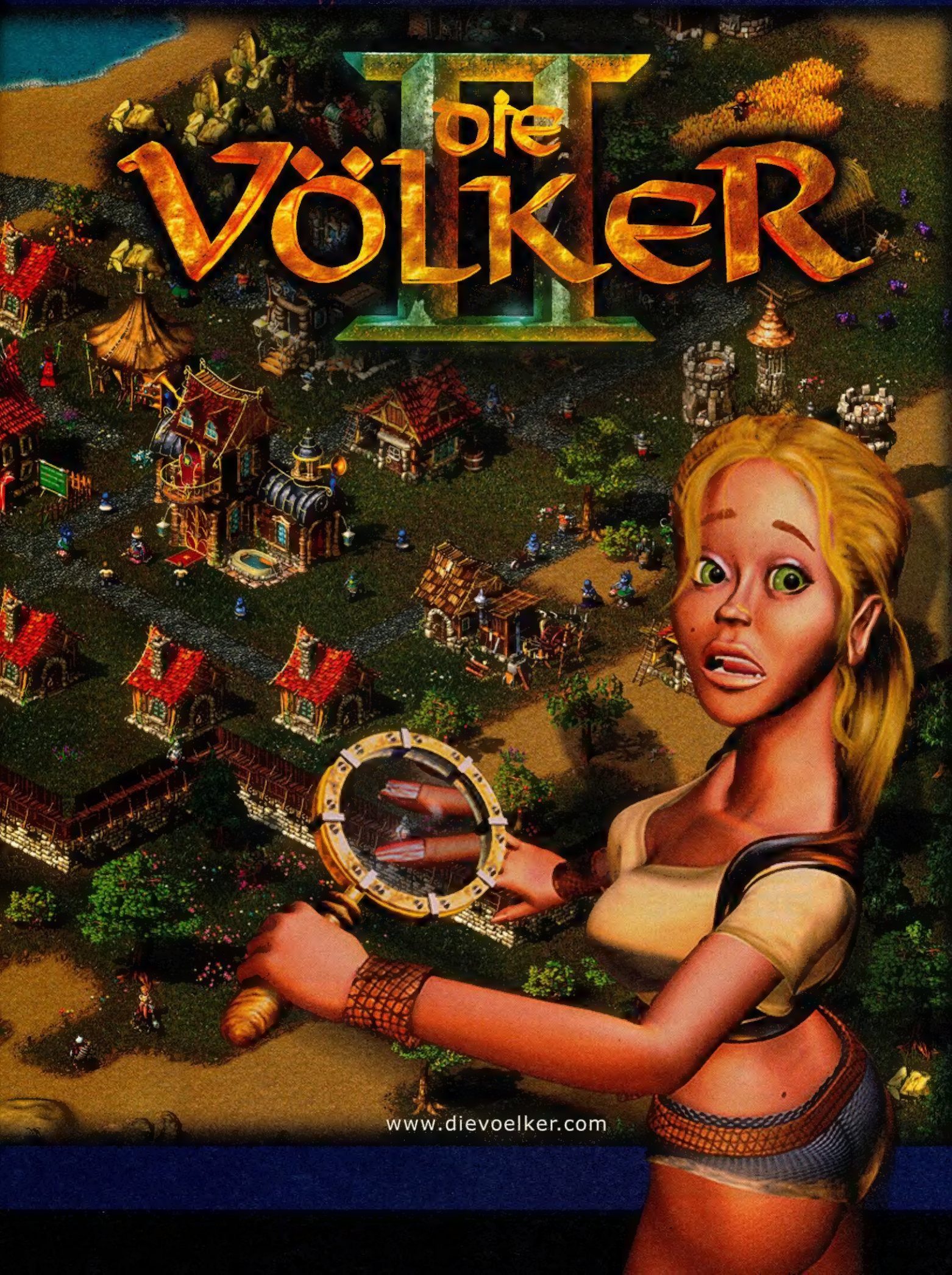
Exklusivvertrieb für Schweiz:
www.gamecity.ch



Exklusivvertrieb für Österreich:
www.dynamic.at

Handeln - Kämpfen - Diplomatie

Die Völker



www.dievoelker.com

tribes 2

Ego-Shooter • Teamplay ist alles!

Tribes 2 gehört bei den eingefleischten Onlinespielern zu den wohl am meisten erwarteten Shootern. Der Nachfolger von *Starsiege Tribes* kommt mit weit aus besserer Grafik, schnellerem Netzwerk-Code sowie ausgefeilterem Gameplay. Über 50 Spieler werden mit ihren Teams (so genannten Tribes) in sieben verschiedenen Spielmodi gegeneinander antreten und dabei nicht nur Rüstung und Bewaffnung aussuchen, sondern auch Fahr- und Flugzeuge nutzen können. (88)

Entwickler: Dynamix Vertrieb: Havas Interactive Erscheint: April 2001 Online: www.sierra-tribes2.de



Bitte recht freundlich • Im zweiten Teil ist mit den Bioderm eine neue Rasse hinzugekommen.



Versammelte Mannschaft • Die Auswahl Ihrer Rüstung bestimmt, welche Waffen Sie tragen können und ob Sie Ihre Basis verteidigen oder den gegnerischen Tribe angreifen.

z2 steel soldiers

Echtzeitstrategie • Actionlastige Schlachten der etwas anderen Art



Explosiv • Die Lichteffekte hinterlassen einen tollen Eindruck.

Mit einem dreidimensionalen Terrain und einer ausgefeilten Künstlichen Intelligenz unternehmen die Bitmap Brothers den zweiten Versuch, das Echtzeit-Strategie-Genre zu revolutionieren. Die Jagd nach Flaggen und Territorien soll deutlich schneller ablaufen als bei der Konkurrenz, der happe Schwierigkeitsgrad des Vorgängers wurde bewusst gedrosselt. (16)

Entwickler: Bitmap Brothers Vertrieb: BigBen Interactive Erscheint: 2. Quartal 2001 Online: www.bitmap-brothers.co.uk

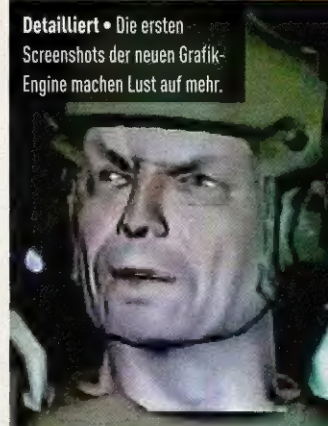
doom 3

Ego-Shooter • Aufsehen bei der Macworld Expo 2001

□a spazierte bei der Macworld-Messe in Japan doch tatsächlich Designer-Ikone John Carmack höchstpersönlich auf die Bühne und präsentierte dem staunenden Publikum eine erste lauffähige Version von *Doom 3*, die einen ausgezeichneten Eindruck hinterließ. Intel-Besitzer müssen aber nicht verzweifeln: Natürlich erscheint das Spiel auch auf dem PC. (16)

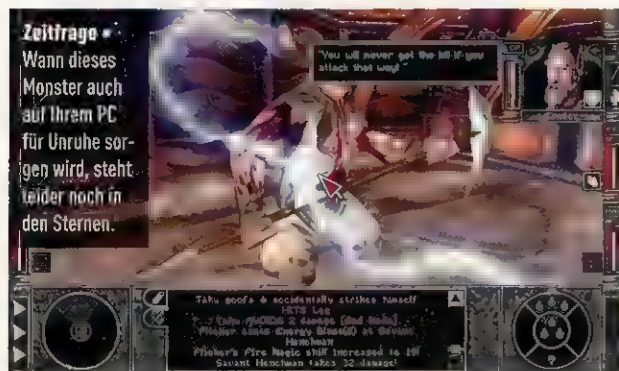
Entwickler: id Software Vertrieb: Noch nicht bekannt Erscheint: 4. Quartal 2001 Online: www.id-software.com

Detailliert • Die ersten Screenshots der neuen Grafik-Engine machen Lust auf mehr.



wizardry 8

Rollenspiel • Sir-Tech noch immer ohne Vertrieb



Trotz intensiver Suche hat man beim kanadischen Entwickler Sir-Tech noch immer keinen Vertrieb für den achten Teil der legendären Rollenspiel-Serie gefunden. Unterdessen arbeiten die Entwickler aber unter Hochdruck weiter und bestätigen, dass sich das Spiel nun tatsächlich in der Beta-Phase befindet. (J6)

Entwickler: Sir-Tech Vertrieb: noch nicht bekannt Erscheint: noch nicht bekannt Online: www.wizardry8.com



Sehenswürdigkeiten • Die 3D-Grafik sorgt für stimmungsvolle Bilder, momentan aber noch nicht für gute Übersicht.

conflict zone

Echtzeitstrategie • 3D-Schlachten um Länder und PR

In dem in der nahen Zukunft angesiedelten *Conflict Zone* bekämpfen sich zwei Machtblöcke – eine Allianz demokratischer Nationen (ICP) und eine Geheimorganisation (Ghost). Die Entwickler versprechen eine anpassungsfähige KI und eine neuartige Komponente im strategischen Bereich: die Medien. Während die ICP sich um eine gute PR bemühen muss, manipuliert Ghost die öffentliche Meinung mittels Gehirnwäsche. (cx)

Entwickler: MASA Vertrieb: Jb. Soft. Erscheint: Apr. 2001 Online: www.jbsoft.de

project eden

Action-Adventure • Nach Lara Croft der neueste Streich von Eidos

Mega-Städte überziehen die Erde. In einer wichtigen Fabrik treten Störungen auf; Technikerteams verschwinden spurlos. Sie übernehmen die Führung eines vierköpfigen Elite-Kommandos, das die Vorgänge aufklären soll. Während des Spielers können Sie jederzeit zwischen den Charakteren wechseln – ein kooperativer Multiplayer-Modus ist geplant. (cx)

Entwickler: Core Design Vertrieb: Eidos Interactive Erscheint: Ende Mai 2001 Online: www.eidosinteractive.co.uk/gss/legacy/project_eden

Kraftpaket • Das zweifelhafte Resultat des biologischen Super-GAUs sind solche übertolligen Mutanten.

newsticker

Virgin Interactive veröffentlicht im März die DVD-Version von **Baldur's Gate 2** zum Preis von 89 Mark. Die DVD enthält beide Sprachversionen sowie das **Icwind-Dale-Add-on Herz des Winters**. Im Sommer soll das Add-on zu **Baldur's Gate 2** mit dem Namen **Thron des Bhaal** in Deutschland erscheinen. ••• Im Februar hat Ubi Soft die Spiele-schmiede Blue Byte gekauft, einen Monat später den Entertainmentbereich von TLC. ••• **Quake-** und **Doom-Erfinder** John Carmack wurde von der Academy of Interactive Arts and Science in die Hall of Fame aufgenommen. ••• Topware hat Konkurs angemeldet. Dennoch soll der Nachfolger des Echtzeitstrategiespiels **Earth 2150, The Moon Projekt**, wie geplant im Juni erscheinen. ••• Microsoft droht ein Rechtsstreit über die Namensrechte der Xbox. Die in Florida ansässige Firma Xbox-Technologies will klagen. Der Verkaufsstart der Konsole könnte sich dadurch verzögern. ••• Eidos will zusammen mit Nokia in den nächsten zwei Jahren fünf **WAP-fähige Handyspiele** entwickeln. ••• Motorola und Codeonline entwickeln WAP-Versionen von **Trivial Pursuit** und **Wer wird Millionär?** für Mobiltelefone. ••• Hasbro Interactive wurde von Infogrames übernommen. ••• Infogrames entwickelt ein Action-Adventure zum Agententhiller **Nikita**. ••• Human Head arbeitet derzeit an einem Konzept für das Wikinger-Epos **Rune 2**. ••• Mit **Neverwinter Nights** der Black Isle Studios will Interplay unter dem Markennamen Interplay.com im Internet Fuß fassen. ••• CDV will im nächsten Jahr das Strategie-Spiel **Heaven & Hell** veröffentlichen, das Elemente der Spiele **Black & White** und **Populous** miteinander vereinen soll.

dragon riders: chronicles of pern

Action-Adventure • Herz des Drachens

Dragon Riders basiert auf der gleichnamigen Buchserie von Anne McCaffrey. Im Kampf gegen Parasiten verändern Kolonisten genetisch Echsen zu Drachen. Die Jahrhunderte vergehen. Eine neue Gesellschaft ist entstanden, beherrscht von Drachenreitern. Sie sind einer davon. Auf der Suche nach einer neuen Hüterin für die Drachenkönigin kommen Sie einer größeren Bedrohung auf die Spur. Gespielt wird in einer 3D-Umgebung mit wechselnden Kameraperspektiven, wobei besonders die Drachen eine gute Figur machen. (PR)

Entwickler: Lb Studios Vertrieb: Jbr Soft Erscheint: März 2001 Online: www.dragonriders.game.com



Echsenfreund • Mit einem Drachen einen Parkplatz zu finden ist offensichtlich einfacher, als man gemeinhin denkt.



Hexenkessel • Mit der Grafik einer Fußballsimulation und echter Stadionatmosphäre will der Bundesliga Manager die Tabellenführung zurückeröbern.

bundesliga manager x

Wirtschaftssimulation • Des Kaisers neue Kleider

Der jüngste Spross in der Bundesliga Manager-Familie steht kurz vor dem Anpfiff. Wieder übernehmen Sie die Geschicke eines Vereins, der ganz nach oben will. Mehr als 50 Taktikoptionen machen die Begegnung auf dem Rasen zur strategischen Herausforderung. Zur Bewältigung der berühmt-berüchtigten Tabellen können diverse Automatikfunktionen aktiviert werden. Alle Spieltage werden nun auch hier in Echtzeit berechnet. (PR)

Entwickler: Software 2000 Vertrieb: Bild Interactive Erscheint: April 2001 Online: www.bundesligamanager.de

the elder scrolls 3: morrowind

Rollenspiel • Epiisches Inselabenteuer



Tempelwächter • Die Figuren in Morrowind sind fantastisch animiert und unterstützen damit den Eindruck, sich in einer lebendigen Welt zu bewegen.

Als Gefangener werden Sie auf einer Insel ausgesetzt. Richtig gefangen werden Sie sich allerdings nicht fühlen, denn die Inselwelt ist riesig. Das dreidimensionale Territorium kann komplett auf eigene Faust erkundet werden, wobei es für den Spieler keinerlei Einschränkungen in der Bewegungsfreiheit geben soll. Etliche Orte und Randepisoden warten auf Entdeckung und Erfüllung, so dass Sie sogar Gefahr laufen werden, die eigentliche Hintergrundgeschichte beizeiten aus den Augen zu verlieren. Allein über 1.000 Nichtspieler-Charaktere leben in der Welt von Morrowind und auch jedes Monster soll seine eigene Geschichte haben. Vorsicht: Baldur's Gate 3, hier wächst Konkurrenz heran. (PR)

Entwickler: Bethesda Softworks Vertrieb: Noch nicht bekannt Erscheint: Noch nicht bekannt Online: www.morrowind.com

die völker 2

Aufbaustrategie • Der wahre Feind der Siedler

Zwei Jahre, nachdem Amazonen, Sajiki und Pimmons die Spielergemeinde begeisterten, treten sie in *Die Völker 2* erneut auf den Plan. Schnappen Sie sich eins der Völker und errichten Sie ein funktionierendes Wirtschaftssystem und vergrößern Sie Ihren Einflussbereich. Insgesamt stehen für Ihre Schützlinge 47 Berufe zur Auswahl. Mit seiner perfekt

animierten Grafik überflutet Sie *Die Völker 2* geradezu mit liebevollen Details. Um diese voll auskosten zu können, wurde den Völkern eine Zoomfunktion spendiert. Wenn alles klappt, finden Sie den Test des *Die Siedler*-Konkurrenten bereits in der nächsten Ausgabe. (PR)

Entwickler: JoWood Vertrieb: infogrames Erscheint: Mai 2001
Online: www.dievölker.com

Völkerverständigung • Wie Die Siedler setzten auch Die Völker auf den größtmöglichen Wuselfaktor – mit einer Detailfülle, die immer wieder fesselt.

newsticker

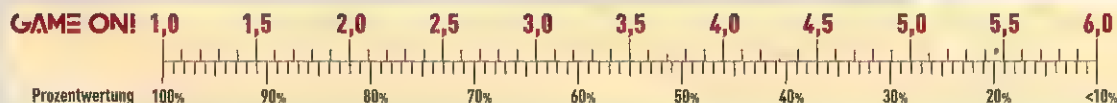
Die Erweiterungs-CD **Grand Prix 3 2000** mit allen Fahrern und Strecken der Saison 2000 soll im Sommer erhältlich sein. ••• Im Winter erwartet Sie das Echtzeitstrategiespiel **Starmageddon**, eine thematische Mischung aus dem Kinofilm **Armageddon** und dem Blizzard-Hit **Starcraft**. ••• Electronic Arts werkelt an dem Strategiespiel **Battlefield 1942**, welches Schlachten im Zweiten Weltkrieg simulieren soll. ••• Entwickler Sid Meier hat gegenüber Infogrames bestätigt, dass **Civilization 3** noch vor Weihnachten dieses Jahres fertiggestellt werden soll. ••• Einen Flipper mit der Grafikengine von **Unreal** entwickelt Electronic Arts. Name des Spiels: **Adventure Pinball: Forgotten Island**. ••• Der **Planer 3** kommt! Phenomedia und Greenwood Entertainment wollen den LKW-Manager noch in diesem Jahr auf die Piste schicken. ••• Eine Trucker-Simulation plant Ascaron. Im Spätsommer werden Sie bei dem „Rennspiel“ **Rig & Roll** Ihre Fracht selbst zum Ziel transportieren müssen.

wertungsvergleich

SPIELTITEL	GAME ON!	PROZENT	NOTENWERTUNG	WAS IST NEU?	POPULARITÄT	COMPUTERZEITUNG
Black & White	1,3	9x%	92%	84%	93%	-
Die Siedler 4	2,3	77%	74%	88%	85%	2,54
Ducati World	4,2	61%	62%	58%	33%	-
F1 Racing Championship	1,6	90%	92%	84%	84%	1,82
F1 World GP 2000	2,8	-	-	-	-	-
Final Fantasy 9 (PSOne)	1,6	-	-	-	-	-
Freedom: First Resistance	3,7	-	-	-	-	-
Gothic	1,8	85%	-	88%	87%	-
Hired Team Trial	3,1	-	-	-	-	-
Icwind Dale – Herz des Winters	2,2	-	-	81%	85%	-
ISS Pro Evolution 2 (PSOne)	1,4	-	-	-	-	-
NBA Live 2001	1,6	89%	-	86%	88%	-
Necronomicon	4,4	48%	-	-	58%	-
Oil Tycoon	4,1	46%	53%	48%	50%	-
Star Trek – Away Team	2,5	79%	-	81%	76%	-
Summoner (PS2)	2,0	-	-	-	-	-
Three Kingdoms	2,6	70%	-	74%	-	-
Ultima Online – Third Dawn	2,4	-	-	-	-	-
Zone of the Enders (PS2)	1,9	-	-	-	-	-

das notensystem

Wir werten innerhalb eines verfeinerten Notensystems von 1,0 bis 6,0. Dieses System ist den meisten Lesern aus der Schulzeit bestens vertraut. Sollten Sie unsere Game On!-Wertung dennoch in das Prozentsystem umrechnen wollen, hilft Ihnen nachstehende Skala dabei.



Grafik: 2,7
Sound: 2,7
Steuerung: 4,1

Leider nur ein schlecht programmierter Nachfolger!

3,2
Spielspaß:

serious sam

Ego-Shooter • Allein gegen alle

Sie sind Sam „Serious“, Stone, Elit, Sordier und ein weiterer Kampfmaschine. Müssen Sie auch sein? Der Ego-Shooter *Serious Sam*, der sich selbst über alles nicht so ernst nimmt, wie sein Name vermuten lässt, kommen Sie es mit einer Massensammlung Aliens tun. In über 15 riesigen Außenlevels und Dungeons müssen Sie kräftig aufräumen. Bis zu 50 allerdings nicht sooo intelligenten Gegner attackieren gleichzeitig und entfachen ein Feuerwerk an Grafikeffekten. Die Testversion des Spiels traf einen Tag vor Redaktionsschluss ein. Da das Spiel einen sehr guten Eindruck machte, haben wir uns gegen einen Schnellschuss und für einen ausführlichen Bericht in der nächsten Ausgabe entschieden. **top**

Entwickler: Croteam Vertrieb: GIGAWATT Erscheinungstermin: Ende März 2001
Online: www.croteam.com

Freak show • Bei *Serious Sam* treten Sie auf lauter merkwürdige Gestalten. Die Leveltexturen gerieten sehr detailliert.

cultures mission-cd

Aufbaustrategie • Erwarten Sie „Die Rache des Regengottes“

Schon im April dürfen Sie sich auf eine neue Kampagne mit sieben Missionen freuen. Das Add-on, für das Sie das Hauptprogramm des erfolgreichen Aufbaustrategiespiels benötigen werden, bietet zudem neue Einzel- und Mehrspielerkarten. Außerdem darf Ihr Wikingervolk nun Krieger von verbündeten Indianerstämmen zur Landesverteidigung und für Feldzüge anheuern. Der Preis der Mission-CD wird etwa DM 30,- betragen. **(ca)**

Entwickler: Funatics Vertrieb: Phenomedia Erscheint: April 2001
Online: www.cultures.de

Schutzauftrag • Diese angeheuert Indianer überwachen den Warentransport Ihrer Wikinger.

„Ich bin 58 und habe mir den Computer nur zum Spielen gekauft. Etliche Freunde, die demnächst in Rente gehen, planen das auch. Beruflich saßen

zwar alle vor dem Computer, aber lief etwas nicht, kam der Fachmann. Ich habe zig Spiele, *Siedler 3* ist mein Favorit. Durch die

„Norden“, am 1.03.2001, 10 Uhr 38, in Blue Bytes Siedler-Forum

Ägypter habe ich ein paar graue Haare mehr bekommen. Ich kann die CD installieren, ein Update herunterladen, aber irgendwann ist Schluss. Wenn

ich mir durchlese, was ich alles machen soll, um *Siedler 4* zu spielen, sträuben sich mir die Haare. Ich kann das nicht.“

das Forumszitat des monats

Antwort von Blue Byte am 01.03.2001, 10 Uhr 56:

„Hallo Norden, es freut uns natürlich sehr, dass unsere interessanten Spiele nicht nur von 16-Jährigen gespielt werden. Wenn man sich mit dem PC nicht sehr gut auskennt und technische Probleme hat, ist es am besten, direkt bei unserer Hotline anzurufen. Die Mitarbeiter können direkt nachfragen und das Problem schnell einkreisen. Unsere Hotline ist von 15:00 – 19:00 Uhr zu erreichen. Wenn man nicht direkt durchkommt, kann man auch gerne eine E-Mail schicken und um einen Rückruf bitten. Blue Byte Hotline: hotline@bluebyte.de, Telefon: +49 (0)2 08. 4 50 29-29.“

GAME ON! MEINT:

Es ist schön, dass sich Blue Byte in seinem Forum um die Anliegen seiner Kunden kümmert. Weniger schön ist allerdings, dass eine fehlerhafte Verkaufsversion eines potenziell guten Spiels in den Handel gelangt. Wer oder was auch immer für diese Panne verantwortlich war – so etwas darf einfach nicht passieren. Das wirft ein schlechtes Licht auf die Branche und hilft nicht gerade dem Bestreben, mittelfristig neue Spielekunden zu gewinnen. Ein Statement von Blue Byte zu den Fehlern bei *Die Siedler 4* finden Sie in unserem Spieletest ab Seite 62.

newsticker

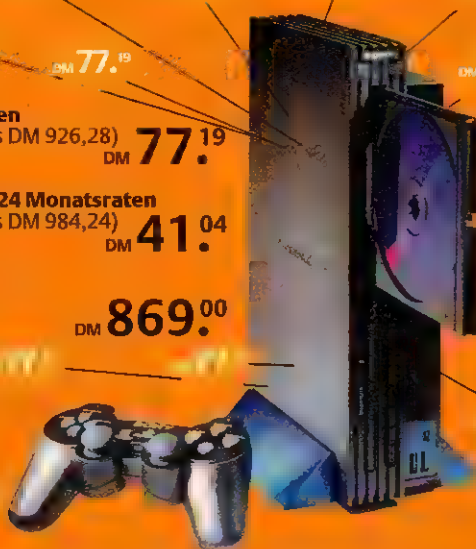
Ludigames, eine Tochterfirma von Ubi Soft, will im Sommer *Rayman* für Pocket-Computer (PDAs) veröffentlichen. ••• Rechtsstreit: New Line Cinema will einen Film mit dem Namen *Diable* produzieren, dagegen hat aber Blizzard etwas, da die Entwicklerfirma einen Kinofilm zum Rollenspiel-Hit plant ••• Die Ensemble Studios (*Age of Empires*) und LucasArts wollen gemeinsam ein *Star Wars*-Echtzeitstrategiespiel entwickeln. ••• Echtzeit-Gefechte im ALL verspricht der Strategietitel *Far Gate* von Virgin Interactive. ••• Ascaron kündigte ein Add-on für *Der Patrizier 2* mit neuen Features für Oktober an. ••• Anco, Entwickler der legendären Fußball-Serie *Kick Off*, bastelt für Ubi Soft an der WiSim *Fußball Manager 2001*.

Die 12 besten Gründe für die PlayStation 2

**Playstation 2
in 12 Monatsraten**
(Teilzahlungspreis DM 926,28)
Konsole **DM 77.19**

Playstation 2 in 24 Monatsraten
(Teilzahlungspreis DM 984,24)
Konsole **DM 41.04**

Playstation 2
Art.Nr.: P2H001
Konsole **DM 869.00**



Bei Zuzahlung von DM 10,- erhalten Sie die PS2 und einen der folgenden
DVD-Filme: In too Deep, Faculty, Austin Powers 2, Existenz,
Der talentierte Mr. Ripley

Playstation 2 und DVD Paket:

Der Finanzierungsnehmer kann seine auf den Abschluß dieses Finanzierungsvertrages gerichtete
Willenserklärung auch ohne Begründung binnen einer Frist von zwei Wochen schriftlich oder in les-
barer Form auf einem anderen dauerhaften Datenträger widerrufen; zur Fristwahrung genügt die
rechtzeitige Absendung. Die Frist beginnt mit dem Zeitpunkt, zu dem dem Finanzierungsnehmer
diese Belehrung zur Verfügung gestellt worden ist und er seine Bestellung/Finanzierungs-
bestellschein abgesandt hat. Der Widerruf ist zu richten an die CC-Bank, Kaiserstraße 74, 41061
Mönchengladbach (Fax-Nr. 02161/690530; e-mailAdresse: so-waren@cc-bank.de). Im Fall des frist-
gerechten Widerrufs kommt der verbundene Kaufvertrag nicht wirksam zustande.

Entspannung auf dem Konto

Bei Ihren Finanzen bleibt dagegen alles beim Alten. Denn die PS 2 zahlen Sie in 12 oder 24 beque-
men Monatsraten von jeweils DM 77,19 bzw. DM 41,01 und einem gesamten Teilzahlungspreis von
DM 926,28 bzw. DM 984,24. Der effektive Jahreszins liegt bei diesem Angebot bei 12,9%. Abge-
wickelt wird diese Aktion von unserer Partnerbank CC-Bank.
Und so einfach geht's:

- 1.) Sie rufen unsere Finanzkauf-Hotline 09 31/35 45 245 an.
- 2.) Wir senden Ihnen dann ein Vertragsformular per Post oder Fax zu, das Sie ausgefüllt, mit
zwei Unterschriften versehen und inklusive einer Verdienstbescheinigung (lesbare Kopie) an
uns zurückschicken.
- 3.) Wir leiten die Unterlagen weiter, und nach Genehmigung der Finanzierung durch die CC-
Bank bekommen Sie die PS 2 zugesandt.
- 4.) Die 12 oder 24 bequemen Raten zahlen Sie direkt an die CC-Bank

DM 879.00

PS 2 Hardware

Playstation 2 inkl. DS	DM	869,00
Dual Shock Controller	DM	59,95
Advanced Controller	DM	59,95
Memory Card 8 MB	DM	89,95
Memory Card 8 MB	DM	89,95
Multi Tap	DM	99,95
RFU-Kabel	DM	49,95
X-Tender Joyp.Verf.	DM	9,95
S-AV Kabel	DM	19,95
Super RGB Scart m. Audio	DM	19,95
RX 400 Wheel	DM	119,95
Steering Wheel MC2	DM	129,95
Blue Thunder Racing Wh.	DM	179,95
Scorpion II Laser Vers.	DM	59,95
Shadow Blade Arcade Stick	DM	159,95
Horiz. Stand	DM	29,95
Vert. Stand	DM	29,95
PS2 DVD Fernbedienung	DM	49,95

PlayStation 2

4 X 4 Evolution	Mrz 01	DM	89,95
Age of Empires 2	Jun 01	DM	99,95
Aqua Aqua		DM	59,95
Armored Core 2	Feb 01	DM	99,95
Army Men - Green R.	Apr 01	DM	109,95
Army Men-S. Her. 2	Apr 01	DM	109,95
Dead o. Alive 2: Hardcore		DM	119,95
Disney's Dinosaurier		DM	89,95
Disney's Dschungel.	Mrz 01	DM	109,95
D. Duck Quack Attack		DM	89,95
Driving E. Type S		DM	119,95
ESPN Intern. Track &Field		DM	89,95
ESPN N. Hockey N.	Apr 01	DM	99,95
ESPN NBA 2Night	Mrz 01	DM	99,95
ESPN X-Games Snow.		DM	99,95
Eternal Ring		DM	89,95
Evergrace	Mrz 01	DM	99,95
F1 Cham. S2000		DM	119,95
F1 Racing Champ.	Mrz 01	DM	99,95
FIFA 2001		DM	119,95
Formel Eins 2001	Apr 01	DM	129,95
Gradus III & IV		DM	89,95
Gun Griffon	Mrz 01	DM	99,95
Heroes of M. a.M.	Apr 01	DM	109,95
Int. Superstar S. 2000		DM	89,95
Kessen		DM	119,95
Knockout Kings 2001	Apr 01	DM	119,95
Midnight Club St. R.		DM	89,95
Moto GP	Feb 01	DM	119,95
NBA Live 2001	Feb 01	DM	119,95
NHL 2001		DM	119,95
Oni	Mrz 01	DM	89,95
Pool Master		DM	89,95
R.2 R. Boxing Round 2		DM	89,95

11	Rayman Revolution		DM	99,95
	RC Revenge		DM	89,95
	Red Faction	Mrz 01	DM	99,95
	Ridge Racer 5		DM	119,95
	Shadow of Memories	Mrz 01	DM	99,95
15	Silent Scope		DM	89,95
	Silpheed: T. Lost Pl.	Mrz 01	DM	99,95
	Sky Odyssey	Apr 01	DM	119,95
	Sky Surfer	Apr 01	DM	99,95
16	Smugglers Run		DM	89,95
	SSX		DM	119,95
	Starfighter	Mrz 01	DM	119,95
	Super bust-a-move		DM	69,95
	Surfing H3O		DM	89,95
	Swing Away Golf		DM	119,95
	Tekken Tag Tournament		DM	119,95
	Theme Park World		DM	119,95
	Tiger W. PGA T. 2001	Apr 01	DM	119,95
	Time Splitters		DM	109,95
	Tokyo High.Chall. 2	Apr 01	DM	99,95
	Top Gun Int. Task F.	Apr 01	DM	99,95
	Unreal Tournament	Mrz 01	DM	129,95
	WDL: Thunder Tanks	Mrz 01	DM	109,95
	X Squad		DM	119,95
	Zone of the Enders	Mrz 01	DM	99,95

PSOne

BDFL Manager 2001	Mrz 01	DM	79,95
C-12:Final Resistance	Apr 01	DM	89,95
Darkstone	Mrz 01	DM	89,95
Digimon World	Mrz 01	DM	79,95
Ein Königr. f. e. Lama	Mrz 01	DM	89,95
Fear Effect 2	Feb 01	DM	89,95
Final Fantasy 9	Feb 01	DM	129,95
ESS Pro Evolution 2	Mär 01	DM	79,95
Formel Eins 2000		DM	39,95
Legend of Dragon		DM	99,95
Libero Grande Inter.	Mrz 01	DM	89,95
Point Blank 3	Mrz 01	DM	89,95
Syphon Filter 2	Apr 01	DM	49,95
Techno Mage	Mrz 01	DM	89,95
Time Crisis: Pro. Titan	Apr 01	DM	89,95
Vanishing Point	Feb 01	DM	79,95

Dreamcast

Dreamcast Online-Pack	DM	199,95
VMU Memory Sega	DM	34,95
Ecco-Defender of Future	DM	44,95
Ferrari 355 Challenge	DM	49,95
Fighting Vipers 2	DM	44,95
Get Bass inkl. Angel	DM	69,95
Metropolis Street Racer	DM	44,95
Phantasy Star Online	DM	54,95
Shen Mue: Chapter 1	DM	69,95
Virtua Tennis	DM	44,95

Der ultimative Spieleführer für PSOne und PS2!



DM 19.95

Ab einem Be-
stellwert von
80,- DM erhal-
ten Sie den
Gamesguide
2001 gratis.

Hotline:
Mo. - Fr. **8.30-22.30 Uhr**
Sa. - So. **9.30-18.00 Uhr**

Portofreie Sonderlieferung*

Die ersten Besteller dieses Artikels
erhalten eine Überraschung!

Preishammer - aktuelle TopSpiele
zum Spitzenpreis
Neuheiten - ab sofort erhältlich



Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl
NN-Cebühr UPS Nachnahme: 18,00 DM. Vorkasse
(nur Eurocheck bis 200 DM) oder Kartenzahlung
2,95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln
erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen,
Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten.
Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange
Vorrat reicht
* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir
weder Portokosten noch Nachnahmegebühren,
lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellge-
bühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme-
Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr

(0931) 35 45 245

telefonische Bestellung

oder 24h unter: **www.gameplay.de**



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Unser schönster Lohn: Deine Augenringe.

Dreamcast Online Pack



Dreamcast Online Pack

Dreamcast Konsole, Controller Pad
und Online Spiel 'ChuChu Rocket'
Art. Nr.: H140010018
erhältlich

DM 199.95

Unreal Tournament

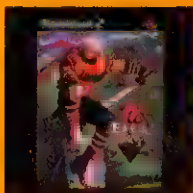


Unreal Tournament

PLAYSTATION 2
Art. Nr. P250037
April 01

DM 129.95

ETZT
verbessern



Evergrace

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P250026
Release: März 01

DM 99.95



Amore Core II

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P250024
Release: März 01

DM 99.95



Zone of the Enders

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P250070
Release: März 01

DM 99.95



F1 Racing Championship

PLAYSTATION 2
Art. Nr.: P250032
erhältlich

DM 99.95



Wirklich gute Spiele
gibt's bei gameplay



Severance B. o. D.

PC CD-ROM

Art.Nr.: PCCD3931
erhältlich

TOP
DM 69.⁹⁵



Bundesliga Manager X

PC CD-ROM + Incl. gameplay X-Pack

Art.Nr.: PCCD4858
Release: April 01

**JETZT
vorbestellen**
DM 89.⁹⁵



Die Völker II

PC CD-ROM

Art.Nr.: PCCD3445
Release: Mai 01

TOP
DM 89.⁹⁵

PC Games

Age of Sail 2	Mrz 01	DM	69,95
Age of Sail 2 EV	Feb 01	DM	109,95
Alice		DM	89,95
America		DM	69,95
Aqua Nox	Mai 01	DM	69,95
Art of Magic	Apr 01	DM	69,95
Baldur's Gate 2 Pr. Pack	Feb 01	DM	109,95
Black & White	Apr 01	DM	99,95
Bleifuss Offroad		DM	79,95
C&C AlarmRot 2		DM	69,95
C&C AlarmRot 2 EV		DM	49,95
Call to Power 2		DM	79,95
Clive Barker's Undying	Mrz 01	DM	79,95
Colin McRae Rally 2.0		DM	69,95
Demonworld II		DM	59,95
Der Clou 2	Mrz 01	DM	89,95
Desperados: Wanted D. or A.	Apr 01	DM	89,95
Die Gilde	Mai 01	DM	79,95
Die Siedler 4	Feb 01	DM	79,95
Die Sims: Party ohne Grenzen	Apr 01	DM	39,95
Die Völker 2	Mrz 01	DM	89,95
Ducati World	Feb 01	DM	59,95
Duke Nukem - End.Species EV	Mrz 01	DM	59,95
Duke Nukem - End.Species	Mrz 01	DM	54,95
Evil Dead	Mai 01	DM	79,95
Evil Dead. Hail the King EV	Mrz 01	DM	109,95
Evil Twin	Mrz 01	DM	69,95
F1 Racing Championship	Mrz 01	DM	79,95
Fallout: Tactics	Mrz 01	DM	69,95
Far Gate	Mrz 01	DM	69,95
Flucht v. Monkey Island		DM	89,95
Giants inkl. Bonus CD		DM	69,95
Grand Prix 3	Mrz 01	DM	69,95
Gothic	Mrz 01	DM	69,95
Gunman Chronicles DV		DM	69,95
Half Life Gen. Pack V2 DV		DM	49,95
Hired Team Trial Gold	Feb 01	DM	69,95
Icewind Dale		DM	79,95
Icewind Dale - Heart of Winter	Feb 01	DM	49,95
Mafia	Apr 01	DM	79,95
Mechwarrior 4.0		DM	89,95
NBA Live 2001	Mrz 01	DM	89,95
No One Lives Forever		DM	79,95
Oil Tycoon		DM	69,95
Oni EV	Feb 01	DM	79,95
Original War	Mrz 01	DM	69,95
Pacific Warr.-Air Combat		DM	69,95
Patrizier 2		DM	89,95
Raub		DM	69,95
Sacrifice EV		DM	129,95
Sacrifice Special Edition		DM	69,95
Serious Sam	Mrz 01	DM	49,95
Severance B. o. D.	Feb 01	DM	69,95
Sheep		DM	74,95
Sheep Dog 'n Wolf	Mai 01	DM	79,95
Simon t. Sorcerer 3D	Mrz 01	DM	79,95
Squad Leader	Feb 01	DM	79,95

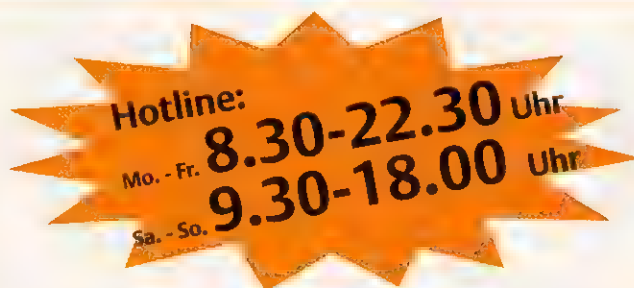
Star Trek - Dominion Wars	Apr 01	DM	79,95
Star Trek DS9 The Fallen		DM	79,95
Star Wars EP1: Battle for Naboo	Apr 01	DM	79,95
Starfleet Command 2		DM	64,95
Startopia-Die Raumstation	Jun 01	DM	84,95
Sudden Strike:Forever	Apr 01	DM	69,95
Sudden Strike:Blitzschlag		DM	39,95
Summoner	Mai 01	DM	79,95
Techno Mage		DM	89,95
The Ward		DM	59,95
Theme Park Manager		DM	89,95
Three Kingdoms	Feb 01	DM	79,95
Tribes 2	Mrz 01	DM	74,95
Tribes 2 EV	Mrz 01	DM	99,95
Tropico	Apr 01	DM	69,95
UEFA Challenge	Apr 01	DM	79,95
Ultima Online: Third Dawn	Mrz 01	DM	29,95
Wer wird Millionär?		DM	69,95
Z2: Steel Soldiers	Apr 01	DM	89,95

Preishammer

Aikens Artifact		DM	59,95
Baldur's Gate 2 EV		DM	99,95
C&C 3 Tib. Sun Firestorm EV		DM	19,95
Call to Power 2 EV		DM	49,95
Cultures Entd. Vinlands		DM	69,95
Daikatana		DM	39,95
Delta Force 3 Land Warrior		DM	69,95
Deus Ex		DM	69,95
Earth 2150 Moon Projekt		DM	29,95
F1 2000		DM	49,95
Grand Prix 3		DM	69,95
Gunship		DM	59,95
Heavy Metal FAKK 2		DM	59,95
Insane		DM	69,95
Jagged Alliance 2 1/2		DM	59,95
Kiss Pinball		DM	39,95
MDK 2		DM	59,95
Metal Gear Solid EV		DM	49,95
Microsoft Starlancer		DM	59,95
Need for Speed Porsche		DM	49,95
NHL 2001		DM	49,95
Oni		DM	64,95
Pizza Connection 2		DM	59,95
Resident Evil 3: Nemesis		DM	59,95
Rune		DM	69,95
Sacrifice Special Edition		DM	69,95
Soul Reaver		DM	19,95
Star Trek Voyager E.Force		DM	59,95
Sydney 2000		DM	39,95
The Sims Mission		DM	29,95
Total Heaven 2		DM	19,95
Ultima 9 World Edition		DM	59,95
Vampire: Die Maskerade		DM	49,95
Vampire Sp.Ed.		DM	89,95
Warm Up GP 2001		DM	49,95
Whell of Time		DM	29,95
Woody Woodpecker Racing		DM	49,95



Jeder Besteller eines PC-Spieles erhält bei uns ein F1 Racing Simulation (Originalversion) als Dankeschön gratis. Für das komplette Spiele-Angebot fordern Sie bitte unseren Katalog an.



Lieferung innerhalb Deutschlands:
Versandkosten: Post Nachnahme: 2,95 DM zzgl. N-Gebühr. UPS Nachnahme: 18,00 DM. Vorkasse (nur Eurocheck bis 200 - DM) oder Kartenzahlung: 2,95 DM. Ab einem Auftragsvolumen von 3 Artikeln erfolgt die Lieferung Portofrei. Preisänderungen, Irrtümer, Satz- und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Alle Angebote solange Vorrat reicht.

* Bei Lieferungen mit diesem Artikel berechnen wir weder Portokosten noch Nachnahmegebühren, lediglich Nachnahme-Besteller zahlen die Zustellgebühr der Post. Lieferung portofrei/Nachnahme - Besteller zahlen nur DM 3,- Zustellgebühr.

Portofreie Sonderlieferung*



Die ersten Besteller dieses Artikels erhalten eine Überraschung!



Preishammer - aktuelle TopSpiele zum Spitzenpreis



Neuheiten - ab sofort erhältlich

(0931) 35 45 255

telefonische Bestellung

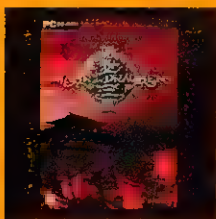
oder 24h unter: www.gameplay.de



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Unser schönster Lohn: deine Augenringe.

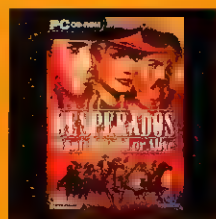


TOP

Three Kingdoms

PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4779
Release: März 01

DM 79.95



NEW

Desperados

PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4560
Release: April 01

DM 89.95



Fallout Tactics

PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD4768
Release: April 01

DM 69.95



JETZT

F1 Racing Championship

PC CD-ROM
Art.Nr.: PCCD3843
Release: März 01

DM 79.95



Wirklich gute Spiele
gibt's bei gameplay



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES



Verbesserungswürdig • Während die Spielgrafik bereits mit hübschen Details beeindruckt, wird sich das Menü noch einer Abmagerungskur unterziehen müssen.

original war

Echtzeitstrategie • Offener Angriff auf Command & Conquer

Mit „Wir wollen den Pioniererfolg von *Command & Conquer* [...] wiederholen.“, kündigte Virgin die *C&C*-Kopie des Brettspielentwicklers Altair an. In der Tat erfordert das Spiel wegen der Rollenspielaspekte mehr strategisches Geschick. Da man in das Training der Soldaten, Mechaniker und Ingenieure Zeit und Geld investiert, wird jeder Verlust ein Rückschlag für die Mission. (HW)

Entwickler: Altair Interactive Vertrieb: Virgin Interactive Erscheint: Ma 2001 Online: www.orig-na-war.com

dakar rally

Rennspiel • Auf Jutta Kleinschmidts Spuren

In *Dakar Rally* wird man eine Rallye in zwölf Etappen fahren, die nicht aus festgelegten Strecken bestehen. 24 Fahrzeuge aus den Kategorien Motorrad, Auto, Buggy oder Quad-Bike sollen für Abwechslung sorgen. Als spannendes Feature könnte sich der Management-Teil erweisen, in dem man Team und Fahrzeug versorgen sowie zwischen Reparatur und Fahren abwägen muss. (HW)

Entwickler: Broadsword Interactive Vertrieb: Acclaim Erscheint: 3. Quartal 2001 Online: www.acclaim.de



Die Wüste lobt • Die detailreich gezeichneten Landschaftsobjekte lassen die Wüste erfreulich authentisch erscheinen. Sogar einzelne Grashalme sind zu erkennen.

der offene brief

Von: Game On!

An: Peter Molyneux, Lionhead, Surrey, England

Hi Peter,
Zahllose Zeilen wurden in den letzten Monaten über die Mehrspieler-Features von *Black & White* geschrieben. Beim Test mussten wir allerdings feststellen, dass es entgegen der Vorberichterstattung nur einen einzigen Modus gibt und beispielsweise der heiß ersehnte Chat- und Kampfmodus „The Gathering“ gar nicht enthalten ist. Außerdem war schon lange nichts mehr von der Mehrspielerwelt „The Universe“ zu hören, das Spiel scheint nicht einmal darauf vorbereitet zu sein.

Wie konnte es so weit kommen? Und was viel wichtiger ist: werden diese Features in Zukunft nachgereicht?

Ihre Game On!

Vor circa sechs Monaten war „The Gathering“ ein separater Online-Modus. Während der Testphase fanden wir allerdings heraus, dass die meisten Spieler die gesamte Funktionalität von „The Gathering“ auch im normalen Online-Spiel haben wollen. Also übertrugen wir alle Features und strichen „The Gathering“. Außerdem bauten wir noch einen kooperativen Modus in den Mehrspielermodus ein, damit mehrere Spieler als ein einziger Gott antreten können.

„Universe“ ist ein Projekt, das realisiert wird, wenn sich *Black & White* ausreichend gut verkauft – die Idee einer räumlich und zeitlich unbegrenzten Welt, auf der mehrere hundert Götter streiten, erscheint mir sehr reizvoll.

Da wir so große Unterstützung von der Spieler-Community erfuhren, wird diese entscheiden können, was wir als Nächstes entwickeln. Und wenn dies ein funktionsreduzierter Mehrspielermodus sein wird, entwickeln wir eben diesen.



Peter Molyneux,
Director von Lionhead

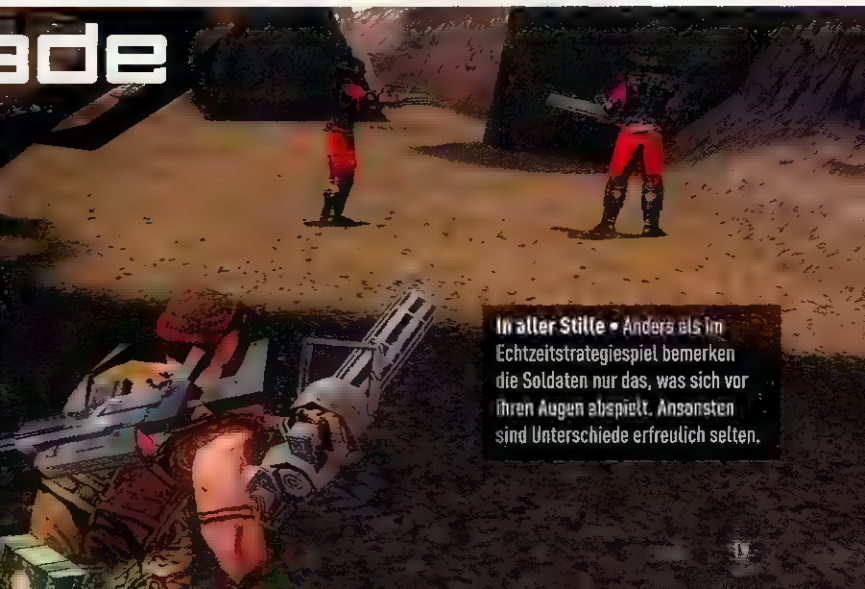


c&c: renegade

Ego-Shooter • Nachrichtensperre beendet

Nach fast einem halben Jahr des Schweigens hat Westwood den Vorhang ein wenig gelüftet. So wird der 3D-Actiontitel nicht nur grafisch an *C&C* angelehnt sein, auch die bekannten Wirtschaftskreisläufe sind enthalten und können vom Spieler sabotiert werden. Sogar die altbewährten Strategien werden vom Computer übernommen: Bemerkt der virtuelle gegnerische Befehlshaber den Spieler, schickt er sofort Verstärkung und baut an den entsprechenden Stellen Geschütze auf. (HW)

Entwickler: Westwood Vertrieb: Electronic Arts Erscheint: 4. Quartal 2001 Online: westwood.ea.com



In aller Stille • Anders als im Echtzeitstrategiespiel bemerken die Soldaten nur das, was sich vor ihren Augen abspielt. Ansonsten sind Unterschiede erfreulich selten.

uefa challenge

Sportspiel • Konkurrenz für FIFA 2001 in Sicht

Infogrames geht in die Vollen. Nach den eher mäßigen Erfolgen der ersten Spiele mit UEFA-Lizenz voll das neue UEFA Challenge endlich die Wuchablösung in dem von EA dominierten Sport-Genre herbeiführen. Die Grafik-Engine macht einen hervorragenden Eindruck. 16 Originalteams versprechen hohen Realismus und die Steuerung geht schon in der Beta angenehm leicht von der Hand. (10)

Entwickler: Infogrames Vertrieb: Infogrames
Erscheint: April 2001 Online: www.infogrames.de



Verladen • So schön wie hier können auch Sie den gegnerischen Torwart narren und die Pille zwischen die Pfosten bugsieren.

operation flashpoint

Action-Adventure • Hyperrealistische Gefechte anno 1985

Operation Flashpoint – Coldwar Crisis besticht durch eine äußerst realistische Darstellung des Kalten Krieges anhand einer fiktiven Krisensituation. Von der Grafik über die Waffen und die Ausrüstung bis hin zu taktischen Manövern: Die Entwickler haben sich mit jedem Detail größte Mühe gegeben. Sie können nicht nur als Soldat kämpfen, sondern sich auch als Panzer-Kommandant oder Hubschrauber-Pilot versuchen. (88)

Entwickler: Bohemia Studios Vertrieb: Codemasters Erscheint: 2. Quartal 2001
Online: www.flashpoint1985.com



Schützenhilfe • In manchen Missionen müssen Sie Ihren Kameraden Schützenhilfe aus der Luft geben. Sie können nicht nur Hubschrauber fliegen, sondern auch Panzer fahren.

Gefährlich nah • Monolith-Skelettkrieger will Ihnen an den Kragen. Je nachdem, welchen Charakter Sie ausgewählt haben, stehen Ihnen verschiedene Angriffsmöglichkeiten zur Verfügung.

legends of might & magic

Ego-Shooter • Online-Deathmatch im Mittelalter

Man nehme das bewährte Might & Magic-Universum und die beliebte Engine von Monolith und bastele daraus ein Online-Actionspiel aus der Ich-Perspektive. Die Szenarien für das Spiel sind sämtlich aus den vorhergegangenen Abenteuern genommen. Bis zu 16 Spieler pro Team können via Internet oder lokalem Netzwerk gegeneinander im Deathmatch antreten. Ihnen stehen sechs Charakterklassen zur Auswahl, die Fähigkeiten Ihrer Helden können Sie fast nach Belieben ausbauen. (88)

Entwickler: 3DO Vertrieb: Infogrames Erscheint: 6. April 2001 Online: www.infogrames.de



Gut geschützt • In Anno 1503 haben defensive Spieler nun mehr Chancen, ihre Städte bei Belagerungen zu schützen – zum Beispiel mit bemannten Stadtmauern.

anno 1503

Aufbaustrategie • Erweitertes Kampfsystem beschlossene Sache

Entdeckung, Aufbau, Handel, Diplomatie und Kampf. Diese fünf Elemente werden auch bei Anno 1503 wieder viele Spieler in den Bann ziehen. Im Gegensatz zum Vorgänger bietet Anno 1503 ein erweitertes Kampfsystem. So haben defensive Spieler nun mehr Möglichkeiten, ihre Stadt zu verteidigen, für Angriffe sollen weitere Einheitentypen zur Verfügung stehen. (88)

Entwickler: Simutronics/MaxDesign Vertrieb: Infogrames Erscheint: Oktober 2001 Online: www.anno1503.com

THREE KINGDOMS

傲世

Im JAHR des DRACHEN

三國

戰

„Ersteindruck: sehr gut. AoE-Klon plus Siedler-Gewusel plus frische Ideen. Als Kriegsherr bauen, belagern, zaubern und kämpfen. Sie im alten China.“ (GameStar 02/2001)

戰

„... die Ära der Drei Königreiche. Eidos will sie uns in einer Echtzeitstrategie der Sonderklasse näher bringen.“ (PC Player 01/2001)

戰

„Im Jahr des Drachen könnte sich am Ende als das bessere AoE erweisen.“ (www.gaming.de Dezember 2000)

戰

„Ersteindruck: sehr gut! Für mich ist Three Kingdoms: im Jahr des Drachen ein absoluter Tipp für das nächste Jahr. Endlich ein Spiel, welches es schafft, das bekannte RTS-Genre wieder mit neuen Ideen zu beglücken!“ (www.gaming.de Dezember 2000)



Demnächst im Handel

EIDOS
INTERACTIVE
www.eidos.com

charts



Computer- and Videogame Accessories

INTER-Act

www.interact-europe.com

Die Top 20 Deutschland



WEEK	WEEKS ON CHART	PREVIOUS WEEK	WEEKS ON CHART	WEEKS ON CHART
1	1	-	-	Wer wird Millionär?
2	2	-	-	Der Patrizier 2
3	RAUS	-	-	RTL Skispringen - Herausforderung 2001
4	8	-	-	Die Sims
5	5	-	-	Cossacks - European Wars
6	14	-	-	No One Lives Forever
7	4	-	-	C&C - Alarmstufe Rot 2
8	NEU	-	-	Giants
9	3	-	-	FIFA 2001
10	12	-	-	Baldurs Gate 2 - Schatten von Amn
11	11	-	-	Colin Mc Rae Rally 2.0
12	16	-	-	Project I.G.I.
13	13	-	-	Tony Hawk's Pro Skater 2
14	10	-	-	Hitman - Codename 47
15	15	-	-	Age of Empires 2
16	9	-	-	Flucht von Monkey Island
17	NEU	-	-	Gunman Chronicles (dt. Version)
18	17	-	-	Sudden Strike
19	18	-	-	Grand Prix 3
20	RAUS	-	-	Call to Power 2

Die Top 5 England



WEEK	WEEKS ON CHART	PREVIOUS WEEK	WEEKS ON CHART	WEEKS ON CHART
1	1	-	-	Who wants to be a Millionaire
2	2	-	-	Championship Manager Season 00/01
3	4	-	-	The Sims
4	RAUS	-	-	The Sims - Livin' it Up
5	3	-	-	C&C - Red Alert 2

Die Top 5 USA



WEEK	WEEKS ON CHART	PREVIOUS WEEK	WEEKS ON CHART	WEEKS ON CHART
1	NEU	-	-	Frogger
2	2	-	-	The Sims
3	4	-	-	The Sims: Livin' Large
4	3	-	-	Rollercoaster Tycoon
5	NEU	-	-	Indiziertes Spiel

Die Top 5 PlayStation 1

WEEK	WEEKS ON CHART	PREVIOUS WEEK	WEEKS ON CHART	WEEKS ON CHART
1	-	-	-	Wer wird Millionär?
2	-	-	-	Driver 2
3	-	-	-	Tony Hawk's Pro Skater 2
4	-	-	-	FIFA 2001
5	-	-	-	Medal of Honor - Underground

Die Top 5 Dreamcast

WEEK	WEEKS ON CHART	PREVIOUS WEEK	WEEKS ON CHART	WEEKS ON CHART
1	-	-	-	Shenmue
2	-	-	-	Virtua Tennis
3	-	-	-	MSR - Metropolis Street Racer
4	-	-	-	Tony Hawk's Pro Skater 2
5	-	-	-	Sega GT

Die Top 5 PlayStation 2

WEEK	WEEKS ON CHART	PREVIOUS WEEK	WEEKS ON CHART	WEEKS ON CHART
1	-	-	-	SSX
2	-	-	-	Dead or Alive 2
3	-	-	-	Tekken Tag Tournament
4	-	-	-	FIFA 2001
5	-	-	-	F1 Championship Season 2000



BONN, 6.-8. APRIL In Bonn findet eine der beliebtesten **STAR-TREK-CONVENTIONS** in Deutschland statt, die **FEDCON**. Fans dürfen sich im Bonner Maritim Hotel auf jede Menge **SERIENSTARS** zum Anfassen freuen. Tageskarten kosten zwischen 80 und 100 Mark. Infos gibt's unter **WWW.FEDCON.DE**.



SEATTLE, 12.-13. MÄRZ Die Firma **MICROSOFT** bittet zur hauseigenen Spielemesse **GAMESTOCK**. Fachjournalisten aus aller Welt werden erwartet, natürlich wird auch Game On! in Seattle vor Ort sein und Ihnen in der nächsten Ausgabe Bilder und Infos von potenziellen Hits wie **FREELANCER**, **DUNGEON SIEGE** und **HALO** präsentieren. Gespannt sind wir auch auf die Premieren vieler **XBOX**-Games.

die verschiebung des monats: Freelancer

Laut der Microsoft-Games-Website (<http://www.microsoft.com/games/home/games.asp?q=122>) wird das Weltraumepos nun erst im Frühjahr 2002 zur Landung auf die Erde ansetzen. Damit wurde der Start um weitere sechs Monate verschoben. Von Microsoft war dazu keine offizielle Stellungnahme zu bekommen.

Warteschleife • Auch in diesem Jahr wird Microsofts Freelancer definitiv nicht abheben.



HANNOVER, 22.-28. MÄRZ Hannover ist erneut Gastgeber der weltgrößten Computermesse **CEBIT**. Mit **8.115 AUSSTELLERN AUS 60 LÄNDERN** auf 422.109 Quadratmetern Standfläche wird erneut ein **NEUER MESSEREKORD** erwartet. Mal sehen, welche Produkte und Neuheiten auch Spieler begeistern können.



NÜRNBERG, 15. MÄRZ Bill Roper von Blizzard Entertainment schaut in der Redaktion vorbei und bringt eine spielbare Version des Add-ons zu *Diablo 2* mit. Sind Sie genauso gespannt wie wir?

was kommt wann?

Jetzt im Handel

Titel	Entwickler
Age of Sail 2	Talonsoft
ATC	PC Aviator
Clive Barker's The Undying	Electronic Arts
Freedom	Red Storm
Gothic	Piranha Bytes
Severance: Blade of Darkness	Codemasters

April 2001

Titel	Genre	Entwickler
Black & White	Echtzeitstrategie	Lionhead
Evil Dead: Hail to the King	Action-Adventure	Heavy Iron Studios
22. Steel Soldiers	Echtzeitstrategie	Bitmap Brothers

Mai 2001

Titel	Genre	Entwickler
Alone in the Dark 4	Action-Adventure	Infogrames
Anstoss Action	Sportspiel	Ascaron
Arcanum	Rollenspiel	Troika Games
Tribes 2	Ego-Shooter	Dynamix

Coming Soon

Titel	Genre	Entwickler	Termin
Anno 1503	Aufbastrategie	Sunflowers	3. Quartal 2001
Aquanox	Action	Massive Development	1. Quartal 2001
Buffy	Action-Adventure	Fox Interactive	3. Quartal 2001
C&C: Renegade	Ego-Shooter	Westwood	Oktober 2001
Comanche 4	Flug-Simulation	Novologic	3. Quartal 2001
Diablo 2: Add-on	Rollenspiel	Blizzard	2. Quartal 2001
Dragon Riders: Chronicles of Pern	Action-Adventure	Ubi Soft	4. Quartal 2001
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms	3. Quartal 2001
Emperor: Battle for Dune	Echtzeitstrategie	Westwood	Juni 2001
Empire Earth	Echtzeitstrategie	Stainless Steel	2. Quartal 2001
Fly! 2001	Flug-Simulation	Terminal Reality	3. Quartal 2001
Freelancer	Action	Digital Anvil	1. Quartal 2002
Halo	Action	Bungie	4. Quartal 2001
Industriegigant 2	WiSim	JoWood	August 2001
Mafia	Action	Illusion Softwork	4. Quartal 2001
Max Payne	Action	Remedy	August 2001
Myst 3	Adventure	Presto	2. Quartal 2001
Pool of Radiance 2	Rollenspiel	SSI	Juni 2001
Praetorians	Strategie	Pyro	2. Quartal 2001
Republic	Echtzeitstrategie	Elixir Studios	3. Quartal 2001
Shadowbane	Online-Rollensp.	Wolfpack	August 2001
Simon the Sorcerer 3D	Adventure	Adventure Soft	2. Quartal 2001
Sims Ville	Aufbastrategie	Maxis	2. Quartal 2001
Ultima Online 2	Online-Rollensp.	Origin	3. Quartal 2001
Warcraft 3	Echtzeitstrategie	Blizzard	2. Quartal 2001

leserbriefe

Liebe Leser,
in der Hand halten Sie die Erstausgabe von
Game On! Wenn Sie schon zuvor Spielema-
gazine gelesen haben, werden Ihnen viele
Rubriken und Aufteilungen bekannt vor-
kommen. Einige Dinge in unserem Magazin
sind jedoch **völlig neu und vielleicht
zunächst ungewohnt**. Auf den
Leserbriefseiten haben wir deshalb schon
diesmal ein paar Antworten auf mögliche
Fragen gegeben. Wir freuen uns auf Ihre
**Fragen, Wünsche, Anregungen und
Kritik**, die wir ab der nächsten Ausgabe
hier diskutieren werden. Sie erreichen uns
unter leserbriefe@game-on.de.



Lustobjekte • Wir stellen Ihnen auch Geräte vor, die nur wenig mit Spielen zu tun haben, aber zum Lifestyle eines jeden Spielers gehören.

Die 5 Mark sind ja durchaus ein toller Einführungspreis. Wann wird der Preis auf die sonst üblichen 10 Mark erhöht?

Der niedrige Preis wird nur dadurch möglich, dass wir über eine straffe Kalkulation und ein produktives Team verfügen. Der Preis von 5 Mark ist daher kein Einführungsangebot und wird sich auf absehbare Zeit nicht ändern.

Warum berichtet Game On! auch über Lifestyle-Themen wie Filme oder Gadgets und testet Konsolenspiele?

Wir wollen auf diesen Seiten einen Blick abseits der PC-Spiele wagen. Laut aktuellen Umfragen sind PC-Spieler technikbegeistert, verzichten nicht auf Kinobesuche und werfen gelegentlich sogar einen neidvollen Blick auf das eine oder andere Konsolenspiel. Ob der aktuelle Film-Hype die 15 Mark an der Kinokasse wert ist und was das neue Palmtop so alles kann, ob NHL 2002 auf dem PC wirklich besser ist als auf der Konsole – wir informieren Sie kurz, kernig und kompetent.

Seit Anfang März läuft auf NBC Giga die Fernsehsendung Game On! TV. Ist Game On! das Heft zur Sendung?

Beide Formate berichten über Computerspiele und alles, was dazugehört. Dennoch begleitet weder das Heft die Sendung noch die Sendung das Heft, schließlich hat jedes Medium seine eigenen Stärken. Im Heft finden Sie beispielsweise ausführliche Produkttests mit gestochen scharfen, hochauflösenden Bildschirmfotos, in der TV-Sendung sehen Sie hingegen in bewegten Bildern, wie sich ein Spiel auf Ihrem Bildschirm präsentieren wird.

Game On! berichtet auch über Online-Themen. Aus welchen Gründen?

Das Medium Internet nimmt einen hohen Stellenwert bei Game On! ein. Unsere Branche hat sich in den letzten Jahren gewandelt: Viele Hersteller setzen bereits zum Großteil oder sogar ausschließlich auf den Mehrspielermodus ihrer Produkte. Die Zahlen der aktiven Counter Strike- oder Diablo 2-Spieler sprechen eine deutliche Sprache. Deshalb gibt es eine gesonderte Online-Rubrik mit Nachrichten, Vorschauen und Tests zu reinen Internet-Spielen. Bei Spielen, die über einen ausgeprägten Online- oder Mehrspielermodus verfügen, finden Sie einen Artikel darüber direkt nach dem Test. Noch mehr Internet gibt's demnächst im Internet unter www.game-on.de.

Es gibt ja bereits zahlreiche Spielermagazine. Wieso sollte ich mir die Game On! kaufen?

Weil Game On! die Themen Spiele, Online und Hardware auf eine andere Weise angeht als die etablierten Zeitschriften und darüber hinaus ein wesentlich breiteres Themenspektrum behandelt. Wir versuchen, über das „Electronic Entertainment“ auf eine seriöse, erwachsene und dennoch dem Thema angemessene Weise zu berichten, die dem modernen Spieler gerecht wird. Spielen am Bildschirm ist mittlerweile eine Selbstverständlichkeit geworden und gehört ebenso zum Lifestyle wie ein Kinobesuch. Glaubenskriege zwischen PC- und Konsolenspielern werden Sie bei uns daher nicht finden, dafür eine objektive Berichterstattung über die besten erhältlichen Produkte.



"KLAR DAS BESTE
WRESTLING-SPIEL
FÜR DIE PLAYSTATION"

91%

PLAY-IT
ZONE HIT



SMACK! 2
DOWN

■ KNOW YOUR ROLE ■

- 50 **WWE** SUPERSTARS - JEDER MIT SEINEM UNVERWECHSELBAREN SIGNATURE-MOVE
- ACTION ÜBERALL: AUCH AUF DEM PARKPLATZ, IN DER VIP-LOUNGE, IN DEN UMKLEIDERÄUMEN, SOGAR IM NEW YORKER **WF-RESTAURANT** AM TIMES SQUARE
- BRANDNEUE SPIELMODI, Z.B. LEITER-, TORNADO TAG TEAM-, HARDCORE-, SÄRG- UND HELL IN A CELL-MATCHES
- NOCH BESSERE **CREATE A **WWE** SUPERSTAR** EDITOR
- SPANNENDE NEUE STORYLINES
- ERSTELLEN SIE IHRE EIGENE GROSSVERANSTALTUNG MIT DEM **"CREATE A PAY-PER-VIEW EVENT"** EDITOR



WWE SmackDown! 2: Know Your Role - Game and Software © 2000 THQ/GAMES Pacific, LLC. Developed by Turner Co., Ltd. WWE SmackDown! 2: Know Your Role, SmackDown! 2, Know Your Role, and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved.

WWE and "WrestleMania" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

VERTRIEB:



Spielespass GmbH, A



Company, Tel. 0 21 31 / 607 - 0, Fax: 0 21 31 / 607 - 111

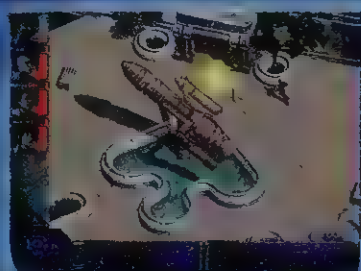


Wenn Sie erwischt werden,

wird niemand Sie retten.

Wenn Sie getötet werden,

wird niemand Sie kennen.



Strategische Teameinsätze. Unbemerkt. Unbekannt. Unaufhaltsam.

A promotional image for the video game Star Trek: Away Team. It features four characters from the Star Trek: Voyager series: Neelix, Kesotcha, Kesotcha, and Kesotcha. They are standing in a dark, starry space with a large, glowing blue and orange nebula in the background. The title "STAR TREK AWAY TEAM" is prominently displayed in the center.

STAR TREK AWAY TEAM



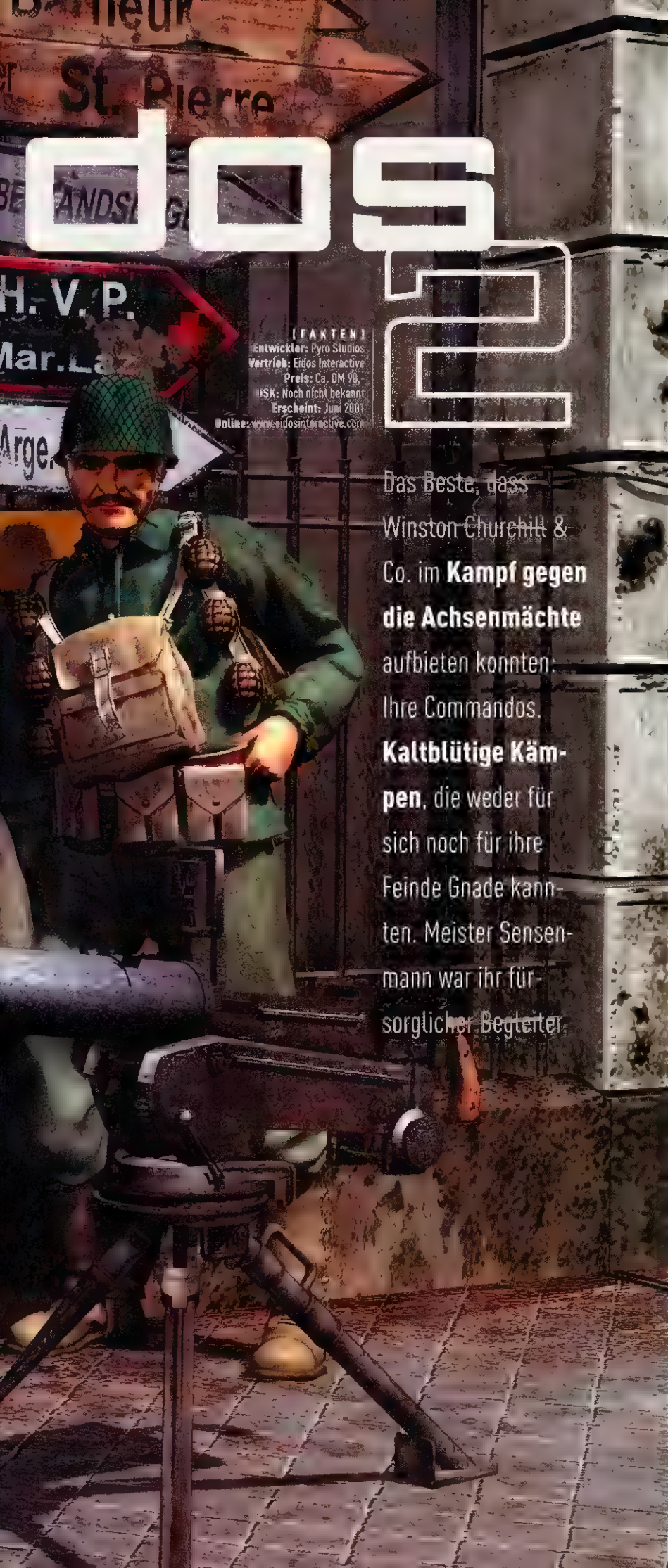
ACTIVISION

www.activision.de

TM, ® & © 2001 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek und alle zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures. © 2001 Activision, Inc. und die zugehörigen Unternehmen. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. und den zugehörigen Unternehmen. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

command





(FAKTE!)
Entwickler: Pyro Studios
Vertrieb: Eidos Interactive
Preis: Ca. DM 90,-
USK: Noch nicht bekannt
Erscheint: Juni 2001
Online: www.eidosinteractive.com

Das Beste, dass
Winston Churchill &
Co. im **Kampf gegen
die Achsenmächte**
aufbieten konnten:
Ihre **Commandos**.
Kaltblütige Kämp-
fen, die weder für
sich noch für ihre
Feinde Gnade kan-
ten. Meister Sensen-
mann war ihr für-
sorglicher Begleiter

Nichts ahnend pafft der Wachposten eine Zigarette. Ein Messer blitzt im Laternenlicht auf. Ein kurzes Röcheln. Sergeant O'Hara gibt grünes Licht. Sprengstoffexperte Hancock kann die Ladung Dynamit am Depot anbringen. Jetzt nur noch heil hier herauskommen, bevor der Höllenzauber losgeht. Im Sommer 1998 eroberte ein bis dahin unbekanntes Softwarestudio die Herzen der Strategiefans im Sturm – die Pyro Studios aus Madrid. Über eine Million Exemplare ihres Echtzeitstrategieknüllers *Commandos: Hinter feindlichen Linien* wanderten alleine für die PC-Plattform über die Verkaufstheken der Welt, ein beträchtlicher Teil davon in Deutschland. Auch das Erweiterungspaket *Commandos: Im Auftrag der Ehre* fand begeisterte Abnehmer. Nach solch einem durchschlagenden Erfolg war es unnötig, ein Flugticket in Richtung Delphi zu buchen, um das dortige Orakel zu befragen: Ein Sequel würde folgen und damit ein Herzenswunsch der Fans in Erfüllung gehen.

**Offene Feuergefechte
sind gleichzusetzen mit
dem sicheren Tod.**

Historische Rückblende Das Spielkonzept von *Commandos 2* basiert wie das seines Vorgängers auf den Einsätzen der gleichnamigen Sondereinheiten der Alliierten im Zweiten Weltkrieg. Diese Einheiten setzten sich aus Spezialisten mit unterschiedlichen Fähigkeiten zusammen, die sich optimal ergänzten und zusammen eine schlagkräftige Truppe ergaben. Ihre Aufgaben waren heikel, wenn nicht unmöglich: Sie operierten inmitten feindlicher Gebiete, um wichtige Stellungen der Gegner zu infiltrieren und zu zer-



Inventar • Über dieses neue Menü kann die Ausrüstung kontrolliert und zwischen den Team-Mitgliedern ausgetauscht werden.



Einblicke • Bei Commandos 2 werden Sie erstmals auch Gebäude betreten können. Hier wartet Sergeant O'Hara in einem Geschütz-bunker.

stören. Da ihnen gewöhnlich eine gewaltige Übermacht gegenüberstand, mussten sie leise und verschwiegen vorgehen, um ihre Missionen zu erfüllen. Präzisionsarbeit war angesagt. Offene Feuergefechte waren gleichzusetzen mit dem sicheren Tod und dem Scheitern der Mission.

David gegen Goliath Diese historischen Vorgaben sind die Richtschnur für einen erfolgreichen *Commandos*-Strategen. Der Druck, mit seinem Kommando stets gegen zahlenmäßig weit überlegene Gegner zu operieren, erzeugt beim Spieler den eigentlichen Nervenkitzel. Beispielsweise dann, wenn sich Nahkampfspezialist O'Hara mit gezücktem Messer an einen Posten heranpirscht. Wird es ihm gelingen, die Wache auszuschalten, ohne dass diese Alarm geben kann? Ein Schrei und aus dem gegenüberliegen-

den Wachhaus würden deutsche Soldaten hervorquellen und das anschließende Scharmützel würde das vorzeitige Ende der Mission bedeuten.

Viel Handlungsfreiheit Feindliche Wachen unauffällig ausschalten oder umgehen, Sprengstoff an den Tanks anbringen, ein Fluchtfahrzeug organisieren, den Fluchtweg festlegen – die zu beachtenden Faktoren für ein Gelingen der Mission sind vielfältig und wollen minuziös geplant sein. Dabei

verschiedenen Optionen resultiert das fesselnde Spielprinzip. Zusätzliches Dilemma: Keiner der unersetzlichen Spezialisten darf beim Einsatz vom Feind niedergestreckt werden. Trotz vorsichtiger Vorgehensweise wird der Spieler aufgrund des teilweise recht happig ausgefallenen Schwierigkeitsgrads den einen oder anderen Anlauf benötigen, um einen Auftrag erfolgreich abzuschließen. Das Budget der Krankenkassen für Tranquilizer dürfte aber aufgrund der eingebauten Schnell-

worden: Der Spieler steuert sein Team per Mausclick auf einer heran- und wegzoombaren isometrischen Landschaft. Der Bildschirm ist weiterhin in verschiedene Fenster teilbar, um die verschiedenen Aktionen seiner Spezialisten gleichzeitig beobachten und koordinieren zu können. Neu hingegen werden betretbare Gebäude und Räume sein: Das verspricht neue taktische Möglichkeiten, denn vorteilhaft positioniert kann z. B. der Scharfschütze aus einer gedeckten Position heraus noch wirksamer in das Geschehen eingreifen.

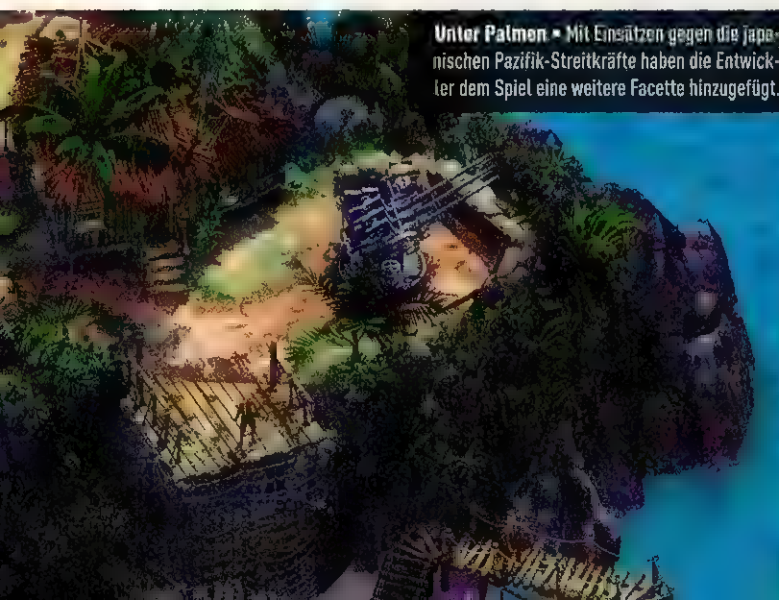
Die zu beachtenden Faktoren für ein Gelingen der Mission sind vielfältig und wollen minuziös geplant sein. Ein kühler Kopf ist also gefragt.

kann der Spieler jedoch nach eigenem Belieben agieren. Ein Auftrag kann auf vielfältigste Weise angegangen und gelöst werden und gerade aus diesem Aussondieren und Abwägen der

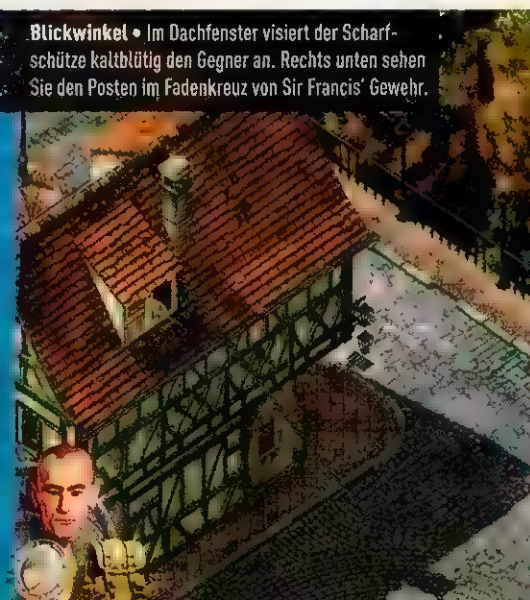
speicherfunktion nicht übermäßig belastet werden.

Gebäude begehbar Der Spielablauf ist im Großen und Ganzen vom ersten Teil übernommen

Auf den Hund gekommen Zu den sechs Spezialisten des ersten Teils – Green Beret, Scharfschütze, Marine, Spion, Fahrer und Pionier – gesellen sich drei neue Mitglieder. Mit dabei ist wieder die aus *Im Auftrag der Ehre* bekannte Natasha. Dort durfte sie mit ihren weiblichen Rei-



Unter Palmen • Mit Einsätzen gegen die japanischen Pazifik-Streitkräfte haben die Entwickler dem Spiel eine weitere Facette hinzugefügt.



Blickwinkel • Im Dachfenster visiert der Scharfschütze kaltblütig den Gegner an. Rechts unten sehen Sie den Posten im Fadenkreuz von Sir Francis' Gewehr.





Plauderstündchen • Den weiblichen Reizen kann der Posten nicht widerstehen. Während Natasha den Landser betört, eilt Fahrer Brooklyn im Sturmschnitt zum Lastwagen.

Beutegut • Mit einem Commando als Fahrer und einem als Bordschützen können Sie erbeutete Panzer steuern.

zen die Aufmerksamkeit feindlicher Wachen auf sich ziehen und in so manch haariger Situation ihre Schießkünste perfektionieren. Diese Attribute dürften auch im zweiten Teil von großem Nutzen sein. Ein echter Neuling im Team ist Hund Whisky. Ein Hund? Nur auf den ersten Blick ein unnötiger Neuzugang, denn Whisky kann auf seinem Rücken Material transportieren und schmale Wege, die für die anderen Teammitglieder unpassierbar sind, durchqueren. Auch auf seine Nase ist bei der Suche nach Sprengstoff und Minen Verlass. Last, but not least wurde auch ein Dieb für das Team rekrutiert.

Dieser bewährt sich vor allem bei Aktionen, bei denen leise Sohlen, lange Finger und Cleverness gefragt sind.

Fröhliches Tauschen Ein weiteres wichtiges Novum ist die Möglichkeit, Equipment unter den Commandos auszutauschen. Damit haben die Entwickler dem Spiel eine neue taktische Komponente hinzugefügt, denn ein Tausch der Ausrüstung muss natürlich sinnvoll und daher wohl überlegt sein, ganz nach dem Motto: Schuster, bleib bei deinem Leisten. Auch die Fähigkeiten der Team-Mitglieder wurden aufgestockt. So können jetzt

Filme zum Thema



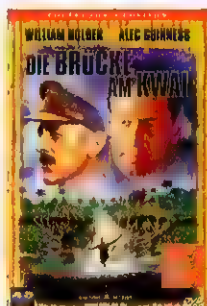
Der Soldat James Ryan • Fünf Oscars hat Spielbergs Kriegsepos eingheimst. Normandie 1944: Um etwas für die eigene Publicity zu tun, schickt das amerikanische Oberkommando eine Einheit unter der Führung von Captain John Miller (Tom Hanks) ins Feindesland. Auftrag: Den letzten noch lebenden von vier Brüdern befreien.

Preis DVD: Ca. DM 49,99
Preis Video: Ca. DM 19,99
FSK: Freigegeben ab 16 Jahren



Die Kanonen von Navarone • 1961 wurde dieser Filmklassiker nach einer Romanvorlage von Alistair MacLean gedreht. Zwei mächtige deutsche Geschütze beherrschen von einem Berg aus eine für die Alliierten lebenswichtige Meerespassage. Ein Sonderkommando soll sie zerstören. U. a. mit Gregory Peck, David Niven und Anthony Quinn.

Preis DVD: Ca. DM 49,99
FSK: Freigegeben ab 16 Jahren



Die Brücke am Kwai • Ein unbarmherziger japanischer Colonel drangsaliert gefangene Briten und Amerikaner in einem Lager. Ein britischer Colonel (Alec Guinness) bietet ihm trotz der aussichtslosen Situation kühn die Stirn. Ein packender Kampf zweier Trotzköpfe um die menschliche Würde inmitten des Dschungels.

Preis DVD: Ca. DM 59,99
Preis Video: Ca. 27,99 DM
FSK: Freigegeben ab 12 Jahren



Agenten sterben einsam • Ein Spezialisten-Team des britischen Geheimdienstes soll einen amerikanischen General aus einer schwer bewachten deutschen Alpenfestung befreien – ein Himmelfahrtskommando! U. a. mit Haudegen Clint Eastwood und Richard Burton. Ebenfalls eine Verfilmung nach einem Roman von Alistair MacLean. Wird offiziell nicht mehr aufgelegt – deshalb nach Restposten Ausschau halten.

das green beret

Der Begriff Green Beret (grünes Barett) fällt heutzutage vor allem im Zusammenhang mit amerikanischen Spezialeinheiten (Rangers) während des Zweiten Weltkrieges. Während des Zweiten Weltkrieges trugen amerikanische Elitekämpfer Baretts, meist in den Farben der französischen oder belgischen Widerstandskämpfer, mit denen sie gemeinsam Operationen durchführten. Auch nach dem Zweiten Weltkrieg war ein Barett eine weitverbreitete Mode bei den Einheiten der amerikanischen Special Forces. Die Farbe Grün war aber am beliebtesten – im Gedenken an die britischen Com-

mandos, deren Markenzeichen das Green Beret war und die die ersten amerikanischen Spezialeinheiten (Rangers) während des Zweiten Weltkrieges trainierten. Nach einem zwischenzeitlichen Verbot der inoffiziellen und nicht zur Uniform gehörigen Kopfbedeckung ist das Green Beret seit dem 25. September 1961 offizieller Teil der Uniform der amerikanischen Special Forces. Zum ersten offiziellen „Einsatz“ kam das Green Beret bei einer Parade am 12. Oktober 1961 in Fort Bragg, North Carolina, die bei einem Besuch von John F. Kennedy abgehalten wurde.



Auf der Insignie steht der Wahlspruch der amerikanischen Special Forces: de oppresso liber. Frei übersetzt: befreit von Unterdrückung.



Knobeln • Auch der zweite Teil wird vom Spieler wieder einiges an Gehirnschmalz fordern. Dauermotivation garantiert.

alle Commandos schwimmen, oder über Telegrafeneleitungen hangeln. Doch Vorsicht! Während der Taucher mit der Anmut eines Delphins durch die Fluten gleitet und nur schwer von Wachen auszumachen ist, pflügen Green Beret & Co. unbeschwert mit der Geräuschkulisse einer Titanic durchs Wasser. Falls eine Wache in der Nähe postiert ist, schicken Sie am besten Ihren Taucher voraus, um den Posten auszuschalten. Trotz der erweiterten Fähigkeiten der Team-Mitglieder sollten die Commandos weiterhin (sofern möglich) in ihren jeweiligen Spezialgebieten eingesetzt

werden. Im Anschleichen und Nahkampf ist nun mal Green Beret O'Hara effektiver als der Fahrer. Und Scharfschütze Sir Francis ist mit seiner ruhigen Hand und seinem Adlerauge besser für den finalen Schuss geeignet als jeder andere Charakter der Truppe.

Trotz erweiterter Fähigkeiten der Charaktere: Die Commandos sollten weiterhin in ihren jeweiligen Spezialgebieten eingesetzt werden.

Pazifiktrip Nicht nur der europäische oder nordafrikanische Kriegsschauplatz ist diesmal Kulisse für *Commandos 2*. Im

Sequel müssen Sie sich auch mit den Streitkräften des japanischen Kaiserreiches herumschlagen. Neben historischen Begebenheiten sind auch Kriegsfilm-Ideengeber für das Missionsdesign. So werden Sie z. B. die aus dem Film bekannte Brücke am Kwai zu Gesicht

bekommen. Auch wurden Missionen gesichtet, die sich an die Filme *Der Soldat James Ryan* und *Die Kanonen von Navarone*

anlehnen. In der einen müssen Sie einen Soldaten aus Feindeshand befreien, während Sie in der zweiten einen mit mächtigen Geschützen bewehrten Bunker pulverisieren müssen. Daneben sind ein Flugzeugträger, ein U-Boot und ein Internierungslager Schauplätze der Handlung.

Neue Engine Bei der Entwicklung von *Commandos 2* wurde eine neue Engine eingesetzt. Damit wurde die Optik des Vorgängers noch einmal kräftig aufpoliert und mit noch mehr Details versehen. Daneben bringt die Engine auch



Übermacht • Einheiten der Wehrmacht rücken Ihrer Truppe mit Panzern auf den Leib. Option? Ein taktischer Rückzug ist unumgänglich.

Vorteile für Spieler mit älteren PCs. So soll eine Auflösung von 640x480 Bildpunkten sogar auf einem Pentium 166 mit 32 MB Arbeitsspeicher spielbar sein. Bereits in dieser Auflösung ist die Grafik ein Augenschmaus und besticht durch viele Details – Fußstapfen im Schnee, Zigaretten paffende Wachen, Ruinen vorangegangener Kämpfe. Für Besitzer leistungsstärkerer PCs wird eine Auflösung bis zu 1.024x768 Bildpunkten unterstützt. Pyros Strategiekünstler wird voraussichtlich zwölf Missionen mit einer jeweils veranschlagten Spielzeit von vier Stunden beinhalten. Auch der aus *Commandos* bekannte kooperative Mehrspieler-Modus wird beibehalten, vielleicht werden dafür sogar Extrakarten spendiert.

Christian Klinger: Auf das Endergebnis aus der Hauptstadt Spaniens dürfen Fans und Neueinsteiger gleichermaßen gespannt sein. Die aufpolierte Grafik und die zusätzlichen Features, wie die begehbaren Gebäude und die zusätzlichen Charaktere, versprechen zahlreiche spannende Spielstunden. *Commandos 2* dürfte das Zeug dazu haben, seinen Vorgänger zu toppen.

KONKURRENZ IN SICHT: desperados

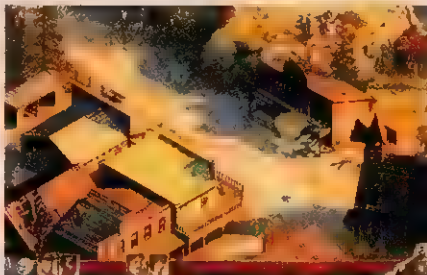
[FAKTEN]
Entwickler: Spellbound Entertain.
Vertrieb: Infogrames
Preis: Ca. DM 90,-
USK: Freigegeben ab 12 Jahren
Erscheint: Ende März 2001
Online: www.desperados-game.com

Mit *Desperados: Wanted Dead or Alive* möchte ein Echtzeitstrategie-titel aus deut-

schen Landen die Festplatten von Spielern in aller Welt erobern. Wie der Titel bereits andeutet, entführt Sie das Spiel in den Wilden Westen, genauer: New Mexico nach dem Sezessionskrieg. Kopfgeldjäger John Cooper wird aufgrund einer Intrige des Oberschurken El Diablo eines Mordes verdächtigt. Bis er seine Unschuld beweisen und den Verbrecher seiner gerechten, hoffentlich harten Strafe zuführen kann, müssen Cooper und seine fünf Gefährten zahlreiche Abenteuer be-

stehen – als Jäger und Gejagte. Wie in *Commandos* haben Cooper und jeder seiner Mitstreiter eigene, spezielle Fähigkeiten. So betört Pokerspielerin Kate O'Hara – vielleicht eine Ahne von Sergeant O'Hara? – Bösewichter mit weiblicher Anmut, kann Gegner mit einem Spiegel blenden oder bricht deren Kampfegeist mit einem gezielten Tritt in eine sehr delikate Körperregion.

Desperados betont ebenfalls die taktische Komponente – und wird eine Herausforderung für den Intellekt des Spielers sein. Rauchende Colts wird's natürlich aber auch reichlich geben. Eines lässt sich schon jetzt sagen: Beide Produkte werden die



Herzen der Taktikfans schneller schlagen lassen. Sie müssen sich entscheiden, welche Thematik Sie mehr reizen könnte.

Commandos 2 contra Desperados

	COMMANDOS 2	DESPERADOS
Missionen	12, aufgliedert in Missionen	25
Team-Mitglieder	9 (inklusive Hund Whisky)	6
Davon weiblich	1	2
Schnellspeicherfunktion	Ja	Ja
Zoombare Kameraführung	Ja	Nein (3 Einstellungen)
Begehbare Gebäude?	Ja	Ja
Schwierigkeitsgrad einstellbar?	Nein	Nein
Zusatzmissionen	Steht noch nicht fest	Geplant
Systemvoraussetzung mindestens	P 166, 32 MB RAM	P 233, 32 MB RAM
3D-Karte	Nicht erforderlich	Nicht erforderlich
Max. Bildauflösung	1.024x768	1.024x768
Mehrspieler-Option	1-4 (nur lokales Netzwerk)	Nein
Internet	Nein	Nein

[FAKTEN]

Entwickler: Ascaron • Vertrieb: Infogrames
Preis: Ca. DM 90,- • USK: Noch nicht bekannt
Erscheint: Mai 2001 • Online: www.ascaron.de

Die **FIFA-Serie** von Electronic Arts steht bei den Fußballsimulationen für den PC bislang relativ **konkurrenzlos** auf dem Platz. Finden Sie nicht auch, dass es Zeit wird für eine **spielstarke Alternative?**

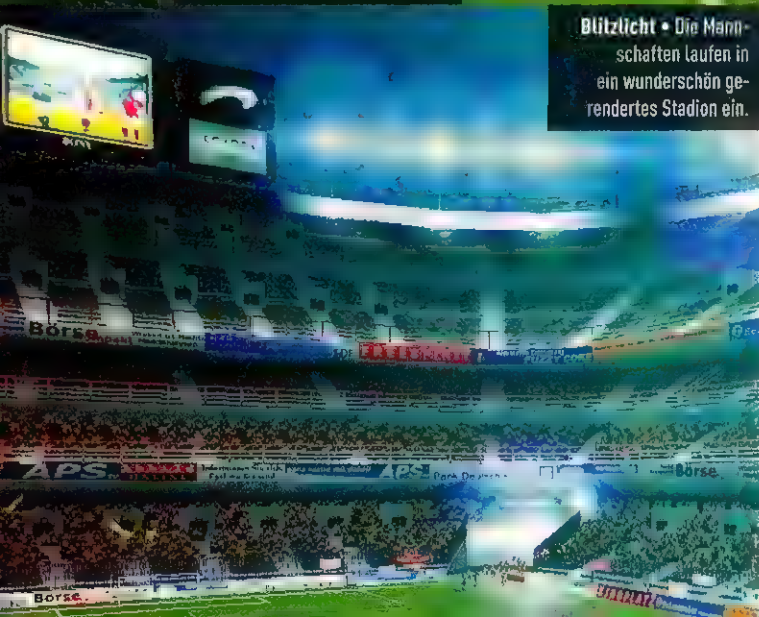


Keine Originalnamen • Diesen Schuss von „Fred Rebic“ kann Bochums Keeper so eben noch über die Latte fausten. Beachten Sie bitte auch die Tribürendetails – klasse!

anstoß action



Goalgetter • Trotz Bedrängnis schraubt sich Herthas Mittelstürmer zum Kopfball hoch. Falls es sich um Michael Preetz handeln sollte, ein sicheres Tor, oder?



Blitzlicht • Die Mannschaften laufen in ein wunderschön gerendertes Stadion ein.

Mit Anstoß Action will Ascaron eine action-geladene Fußballsimulation präsentieren. Obendrein soll sich das Spiel dann auch noch komplett in den erfolgreichen Manager Anstoß 3 integrieren lassen. Besitzer beider Programme können also in Kürze auch bei jedem Manager-Match mit dem Gamepad aktiv in das Spielgeschehen eingreifen.

Gut abgeschaut Viele Pluspunkte des Namensvetters werden auch die Simulation bereichern. So dürfen Sie sich auf einen umfangreichen Statistikteil, zahlreiche europäische Ligen, einen Transfermarkt, individuelle Stärken der Kicker, einen Spielereditor und vielfältige Taktikeinstellungen freuen. Wettereinflüsse und der Rasenzustand beeinflussen ebenfalls das Spielgeschehen. Sollte Ihnen das alles zu kom-

pliziert werden, können Sie im Action-Modus einfach draufloskicken, ohne sich zuvor um irgendwelche Einstellungen kümmern zu müssen. Fußball-Freaks werden aber eher auf den Karrieremodus zurückgreifen, bei dem Sie Ihr Lieblingsteam über mehrere Jahre hinweg entwickeln können.

Feinarbeit erwünscht Während die Stadien und Kicker dank schicker Lichtreflexe und Schattenspielen optisch überzeugen können, wirken die Spieleranimationen in unserer spielbaren Betaversion noch etwas hölzern. Hier ist dringend noch Feinarbeit notwendig, wenn man die FIFA-Entwickler und die Spielergemeinde nachhaltig beeindruckt will. Auch die Intelligenz der Mitspieler ließ noch Wünsche offen. Pässe in den freien Raum scheiterten zum Beispiel meist am Phlegma der Team-

kameraden. Verbesserungswürdig! Beeindruckend dagegen, wie Ascaron die Körpergröße der Kicker auf die Rasengröße abstimmte. Bei vielen Konkurrenzprodukten wirkt der Platz oft viel zu klein, was zwar mehr Torchancen eröffnet, aber nicht wirklichkeitsnah ist. Werden die Schwächen noch ausgemerzt, könnte Sie im Mai die wohl realistischste Fußballsimulation für den PC erwarten.

Christian Bigge: Ascaron hat sich mit *Anstoss Action* viel vorgenommen. Genial ist die Möglichkeit, das Programm in den Manager *Anstoss 3* einbauen zu können. Selbst steuerbare Spiele habe ich mir da schon immer gewünscht. Während die Grafik der spielbaren Betaversion überzeugen konnte, sollte an der Ballphysik und dem Verhalten der Mitspieler aber noch gefeilt werden, sonst wird's nichts mit dem FIFA-Killer.

platzhirsche und herausforderer

FIFA 2001

Auf dem PC hat die FIFA-Serie seit sechs Jahren die Meisterschale fest im Griff. Auch *FIFA 2001* punktet durch eine überragende Präsentation und butterweiche Spieleranimationen. Vielen Fans ist die Serie aber schon seit geraumer Zeit zu actionlastig geworden.



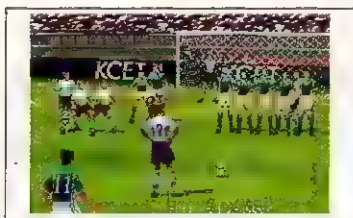
UEFA Challenge

Echte Champions-League-Atmosphäre will Infogrames vermitteln. Auch hier konnten wir bereits eine Betaversion des im Mai erscheinenden Kicker-Epos Probe spielen. Ballphysik und Grafik überzeugten, für eine Simulation laufen die Matches aber noch zu hektisch ab.



ISS Pro Evolution 2

Nur bei Konamis PlayStation-Kickern wird derart graziös gepasst und so intelligent mitgelaufen. Außerdem gibt's hier die mit Abstand realistischsten Spielzüge zu sehen.



Aufgrund der betagten Konsolentechnik müssen Sie dafür Abstriche bei der Optik in Kauf nehmen.

Anstoss Action

Das große Plus ist sicherlich die Verknüpfungsmöglichkeit mit dem Fußballmanager *Anstoss 3*. Sollte Ascaron allerdings die Künstliche Intelligenz der Gegner und Mitspieler in den Griff bekommen, können sich auch PC-Fans auf eine waschechte Simulation freuen.



DIE PRIME TIME FÜR GAMER GAME TV ON!



Game On! TV - Das erste Reportage-Magazin für Gamer im deutschen Fernsehen.
Seit 3. März jede Woche auf NBC Europe.

Samstag, 19.00 Uhr und
Sonntag, 24.00 Uhr

Hinweis: Die Sendefrequenzen von NBC Europe könnt ihr abfragen auf www.giga.de





Feuerwerk • Ein Schutzzauber auf unsere Gruppe und ein Eisregen auf die bösen Orks – so macht ein Rollenspiel Spaß.

Feuer frei! • Das Zaubern ist in Rollenspielen seit jeher die beste Möglichkeit, unliebsame Zeitgenossen schnell und sauber loszuwerden.

pool of radiance 2

[FAKTEM]

Entwickler:SSI

Vertrieb:TLC

Preis:Ca. DM 90,-

USK:Noch nicht bekannt

Erscheint:Juni 2001

Online:www.poolofradiance.com

Tief unter der sagenumwobenen **Elfenstadt Myth Dranor** geschehen seltsame Dinge. Menschen verschwinden spurlos und kehren als halbverweste Untote zurück. Erneut ist ein Pool of Radiance, eine **Quelle des Bösen**, entstanden und harrt unerschrockener Helden, die sich dem Grauen stellen. Game On! durfte den potenziellen Sommerhit exklusiv anspielen und sich aus erster Hand von seiner Qualität überzeugen.

mini-glossar

AD&D: AD&D steht für „Advanced Dungeons and Dragons“ und ist das weltweit erfolgreichste Rollenspiel-System. Ursprünglich bereits 1974 unter dem Namen „Dungeons and Dragons“ von dem Amerikaner Gary Gygax entwickelt, diente es im Jahr 1988 erstmals als Vorlage für ein Computerrollenspiel. Mittlerweile existiert eine Vielzahl von Regel- & Erweiterungsbüchern sowie ganze Romanreihen. In Deutschland wird die Serie über Amigo vertrieben (www.amigo-spiele.de) und liegt seit einem halben Jahr in der brandneuen, dritten Edition vor.

Quer Pool of Radiance des Jahres 1988 war wirklich kein Ort für ein lausches Picknick. Die Quelle des Bösen hatte nämlich die unerfreuliche Eigenschaft, jeden, der zufällig in ihre Nähe kam, in einen Untoten zu verwandeln. Eine Hand voll tapferer Abenteurer setzte dem Schrecken schließlich ein Ende – so dachte man. Nun ist ein neuer Pool entstanden und wieder liegt es an Ihnen, dem Bösen Einhalt zu gebieten, bevor es die Bewohner der vergessenen Reiche zu lebenden Toten verwandelt. Pool of Radiance basiert

te seinerzeit als erstes Computerrollenspiel auf der AD&D-Grundlage, brach sämtliche Verkaufsrekorde und avancierte in Windeseile zu einem absoluten Klassiker innerhalb des Genres. Teil 2 soll die Tradition nahtlos fortführen. Zu Beginn können Sie vier der maximal sechs Helden selbst erschaffen. Als Grundlage für das ausgeklügelte Charactersystem dient die brandneue dritte Ausgabe des AD&D-Regelwerks. Diese erlaubt es Ihnen, nach Belieben mit den verschiedenen Klassen und Rassen zu jonglieren: Sie wollen einen Halbork,

der gleichzeitig Kämpfer und Dieb ist? Kein Problem! Die AD&D-Regeln liegen auch den ausschweifenden Kämpfen zugrunde, bei denen Sie den etwa 50 Monsterarten mit über 100 brillant animierten Zaubersprüchen zu Leibe rücken. Während das übrige Spiel in Echtzeit abläuft, finden die Schlachten im altbewährten Rundenmodus statt, der mit einem optionalen Zeitlimit auf Wunsch kräftig aufgepeppt werden kann.

Technische Klasse Sie steuern Ihre Recken aus einer isomet-



schnittlichen Spieldauer von etwa 50 Stunden, die durch diverse Mini-Aufgaben noch einmal verdoppelt werden kann, sollten Sie sich für diesen Modus aber am besten ein paar Wochen Urlaub nehmen.

Jochen Gebauer: Respekt! Pool of Radiance 2 sieht jetzt schon besser aus als Baldur's Gate 2 und verspricht auch in Sachen Komplexität und Spieltiefe ein ähnliches Niveau. Wenn die Entwickler von SSI auch bei der Fleißarbeit im Feintuning klotzen statt kleckern, verzichte ich für das Becken des Bösen gerne auf den Swimming-Pool im Freibad.

sich schließlich bis zu sechs menschliche Spieler an der Hatz nach Ruhm, Gold und Erfahrungspunkten beteiligen und die Steuerung über einen oder mehrere virtuelle Helden übernehmen. Bei einer durch-

Jochen Gebauer: Respekt! Pool of Radiance 2 sieht jetzt schon besser aus als Baldur's Gate 2 und verspricht auch in Sachen Komplexität und Spieltiefe ein ähnliches Niveau. Wenn die Entwickler von SSI auch bei der Fleißarbeit im Feintuning klotzen statt kleckern, verzichte ich für das Becken des Bösen gerne auf den Swimming-Pool im Freibad.



Achtung Falle! • Wer unachtsam durch eine Höhle läuft, darf sich nicht wundern, wenn ihm plötzlich Blitze entgegen zucken.

Age of Empires 2	W	\$2.99	Comcast-Sunrise	US	\$2.99	Evil Dead III: I.L.King	W	\$9.99	Indiana Jones	W	\$4.99	Nascar Racing 4	BA	\$9.99	Real Myst III	US	\$9.99	Tribes 2	BA	\$19.99
- von Krimlin & Co.	W	\$9.99	DarkQuest - vcsnt	EV	\$9.99	Evil Dead III: I.L.King	US	1.0	Shogun	EV	\$9.99	Nascar Racing 4	US	\$9.99	Real Faction	US	1.0	Unreal - Tournament	EV	\$29.99
Consumers	W	\$3.99	Duke Force 2	DA	\$9.99	F-18 Hornets Edition	W	\$6.99	Invincible Duke Heart o	W	\$6.99	Nascar Live 2001	W	\$9.99	Red Faction	W	\$9.99	- Gome of the Year Ed.	BA	\$4.99
Age of Sail 2	US	\$12.99	Duke Force 3 Land W	DA	\$2.99	F1 Racing Championship	US	\$9.99	- Heart of Winter	W	\$6.99	Nascar Live 2001	W	\$9.99	Sacrifice Limited Ed.	W	\$2.99	Unreal 2	EV	1.0
America	W	\$2.99	DukeForce III	W	\$2.99	Fulbright Desktoppack	US	\$1.99	It's a Starwreck	W	\$5.99	Nascar Live 2001	W	\$9.99	Sacrifice Limited Ed.	W	\$2.99	Unreal 2	EV	1.0
Am. McGee's Allica	W	\$2.99	Evil Funtainer 2	W	\$6.99	Fulbright Tactics	W	\$9.99	Indiana Jones 5	W	\$2.99	No one lives forever	W	\$9.99	Sovereign	W	\$9.99	Unreal 2	EV	\$9.99
Am. McGee's Allica	EV	\$9.99	Responders	W	\$9.99	Fulbright Tactics	W	\$9.99	J.A. 2.0	US	\$9.99	No one lives forever	W	\$9.99	Sovereign	W	\$9.99	Unreal 2	EV	\$9.99
Baldurs Gate	W	\$9.99	Unleash 2.0	W	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	No one lives forever	W	\$9.99	Sovereign	W	\$9.99	Unreal 2	EV	\$9.99
Baldurs Gate 2	W	\$9.99	No Soldier 3 Gold Ed.	W	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	No one lives forever	W	\$9.99	Sovereign	W	\$9.99	Unreal 2	EV	\$9.99
Empire's Flame 2	W	\$9.99	No Soldier 3 Gold Ed.	W	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	No one lives forever	W	\$9.99	Sovereign	W	\$9.99	Unreal 2	EV	\$9.99
Black & White	W	\$9.99	No Soldier 3 Gold Ed.	W	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	No one lives forever	W	\$9.99	Sovereign	W	\$9.99	Unreal 2	EV	\$9.99
Black & White	US	1.0	No Soldier 3 Gold Ed.	W	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	No one lives forever	W	\$9.99	Sovereign	W	\$9.99	Unreal 2	EV	\$9.99
Black With Project 3	W	\$9.99	No Soldier 3 Gold Ed.	W	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	No one lives forever	W	\$9.99	Sovereign	W	\$9.99	Unreal 2	EV	\$9.99
Celestia's Unleash	US	\$9.99	No Soldier 3 Gold Ed.	W	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	No one lives forever	W	\$9.99	Sovereign	W	\$9.99	Unreal 2	EV	\$9.99
Celestia's Unleash	US	\$9.99	No Soldier 3 Gold Ed.	W	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	No one lives forever	W	\$9.99	Sovereign	W	\$9.99	Unreal 2	EV	\$9.99
Celestia's Unleash	US	\$9.99	No Soldier 3 Gold Ed.	W	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	No one lives forever	W	\$9.99	Sovereign	W	\$9.99	Unreal 2	EV	\$9.99
Celestia's Unleash	US	\$9.99	No Soldier 3 Gold Ed.	W	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	No one lives forever	W	\$9.99	Sovereign	W	\$9.99	Unreal 2	EV	\$9.99
Celestia's Unleash	US	\$9.99	No Soldier 3 Gold Ed.	W	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	No one lives forever	W	\$9.99	Sovereign	W	\$9.99	Unreal 2	EV	\$9.99
Celestia's Unleash	US	\$9.99	No Soldier 3 Gold Ed.	W	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	No one lives forever	W	\$9.99	Sovereign	W	\$9.99	Unreal 2	EV	\$9.99
Celestia's Unleash	US	\$9.99	No Soldier 3 Gold Ed.	W	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	No one lives forever	W	\$9.99	Sovereign	W	\$9.99	Unreal 2	EV	\$9.99
Celestia's Unleash	US	\$9.99	No Soldier 3 Gold Ed.	W	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	No one lives forever	W	\$9.99	Sovereign	W	\$9.99	Unreal 2	EV	\$9.99
Celestia's Unleash	US	\$9.99	No Soldier 3 Gold Ed.	W	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	No one lives forever	W	\$9.99	Sovereign	W	\$9.99	Unreal 2	EV	\$9.99
Celestia's Unleash	US	\$9.99	No Soldier 3 Gold Ed.	W	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	Unleash 2.0	US	\$1.99	No one lives forever	W	\$9.99	Sovereign	W	\$			

Versandkosten: Vorkasse 5.98, Nachnahme 9.98 + Zkgb., ab DM 149.- Lieferwert versandkostenfrei (Inland), kein Ladengeschäft * bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.

www.OKAYSOFT.de

empire earth

[FAKTEN]
Entwickler: Stainless Steel Studios
Vertrieb: Havas Interactive
Preis: Noch nicht bekannt
USK: Noch nicht bekannt
Erscheint: 2. Quartal 2001
Online: www.empireearth.com

Nach dem großartigen Meisterwerk **Age of Empires** wollte Rick Goodman einen veritablen **Nachfolger** erschaffen. Das sollte natürlich keine exakte Kopie des Vorgängers sein. Nein, Goodman will erneut einen Meilenstein setzen.

Prunkvoll • Die farbenfrohen Uniformen lassen die Krieger des Renaissance-Zeitalters recht freundlich erscheinen. Der Priester in der Mitte links versucht, die Kämpfer der Gegenseite von ihrem Glauben abzubringen.





Kolossal • Der Bau von Weltwundern wie diesem Kolosseum erhöht die Motivation der Bevölkerung. Die Arbeitsleistung steigt, die Wirtschaft floriert und schnell machen sich die Baukosten bezahlt.

So gründete der Chef-Designer von *Age of Empires* die Stainless Steel Studios und arbeitet dort seit 1998 an *Empire Earth*. Dem seiner Meinung nach „besten derzeit machbaren Echtzeitstrategiespiel“ will er vier Jahre widmen – um irgendwann ein atemberaubendes Spiel präsentieren zu können. Goodman und sein Team haben sich daran gewagt, die altbewährte

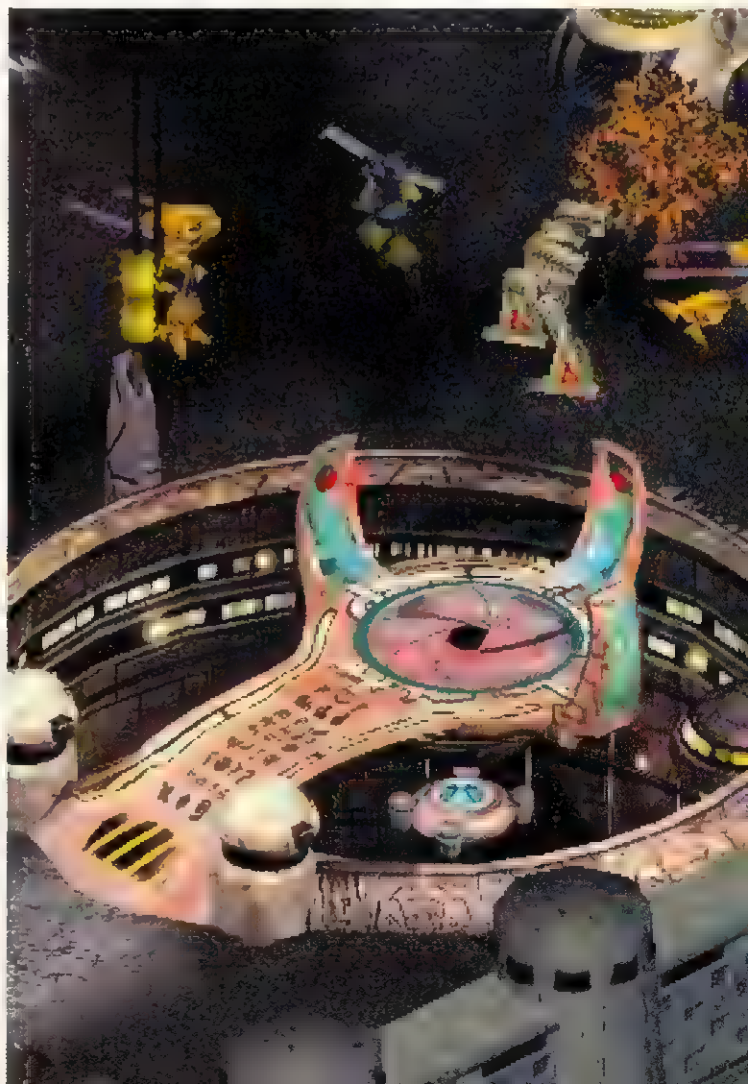
Kampf der Epochen *Empire Earth* wird die üblichen Echtzeitstrategiespiele um den historischen Aspekt erweitern. Eine Partie kann bis zu zwölf Epochen überdauern, angefangen vor 500.000 Jahren bis in die nahe Zukunft. Jede Ära wird eigene Einheiten, Gebäude, Wirtschaftskreisläufe und Rohstoffe haben, sogar die Religion und die Götter sollen sich im Lauf der Zeit verändern. Dabei ent-

Unwiderrufliches Ende • Das Informationszeitalter ist die vorletzte Epoche – und die letzte, in der Menschen auftauchen. Im Nano-Zeitalter übernehmen Maschinen die Weltgeschichte.

„Der einzige Unterschied zwischen den Echtzeitstrategiespielen ist die **Balance der Einheiten**. Grund genug, uns etwas Neues einfallen zu lassen.“ (Rick Goodman, Designer)

Echtzeitstrategie um neue Features zu erweitern: „Wir haben uns Spiele wie *Dune*, *Starcraft* und *Age of Empires* angesehen und natürlich auch *Command & Conquer*. Der einzige nennenswerte Unterschied zwischen den Einzelspielereigenschaften all dieser Spiele ist die jeweilige Balance der Einheiten. Grund genug, uns etwas Neues einfallen zu lassen.“

wickeln sich Zivilisationen unterschiedlich schnell. Während sich beispielsweise der Spieler mit seinem Nachbarn ständig aus dem Mittelalter in die Steinzeit zurückbombt, kann eine abseits gelegene Nation in aller Ruhe das Kommunikationszeitalter erreichen. Dies muss nicht das Ende des Spiels bedeuten. Denn wie der eleganteste Degenfechter gegen



im Vergleich mit den Ahnen

Rick Goodman gibt offen zu, wer für Empire Earth Pate stand. Eines ist sein eigenes Kind, das andere hat seine Wurzeln bei Colonization – einem der ersten Millionenerfolge der Computergeschichte.



Age of Empires

Rick Goodmans Epos machte das Prinzip mehrerer Epochen erstmals populär. Auch die ausgezeichnete Grafik und die intuitive Benutzeroberfläche sorgten für den Millionenfolg, den Microsoft mit seinem ersten Echtzeitstrategiespiel verbuchen konnte. In einzelnen Missionen wird der Spieler durch die Frühzeit der Weltgeschichte geschickt, Magie ist auch im Mittelalter ein wichtiger Bestandteil der Strategie.

Call to Power 2

Obwohl es sich um ein Rundenstrategiespiel handelt, ist „CtP2“ keineswegs ein Schachspiel. Auch in dem auf *Civilization* basierenden Spiel geht es um die Erkundung der Welt sowie um den Aufbau einer funktionierenden Wirtschaft, schlagkräftiger Armeen und einer teuren Forschung durch die einzelnen Epochen. Man geht mit wenigen Einheiten um, die Bevölkerung der symbolisierten Städte ist nicht sichtbar.

Empire Earth

Der Echtzeitmodus und die Bedienung wurde von *Age of Empires* übernommen, der „Spielzeitraum“ sowie das Sozialsystem stammt eher von *Civilization*. Völlig neu ist eigentlich nur das Attributsystem, das beispielsweise die Motivation oder spezielle Fähigkeiten einzelner Einheiten durch Siege, heldenhafte Führer oder Bauwerke steigern kann. Die anderen Features sind Übernahmen oder Erweiterungen bekannter Ideen.

rick goodman



Im Jahr 1995 gründete **Rick Goodman** zusammen mit seinem Bruder Tony und Bruce Shelley die **Ensemble Studios**. Nicht einmal zwei Jahre später erscheint das Erstlingswerk **Age of Empires**, an dem Rick als Lead Designer und Projektmanager beteiligt war. Sofort nach Fertigstellung des Spiels verließ Rick Goodman die Ensemble Studios. Er gründete die **Stainless Steel Studios** und begann, mit einem kleinen Team seine Vision vom „führenden Entwickler von Echtzeitstrategiespielen“ in die Realität umzusetzen.

einen mit Mistgabel bewaffneten Bauern keine Chance hat, so sind elektromagnetische Waffen gegen Holzkeulen und Schwerter völlig wirkungslos. Auf solche Extreme wird der Spieler nur selten stoßen, da die meisten der geplanten 50 Szenarien jeweils auf wenige Epochen beschränkt sein werden. Zusätzlich plant Goodman 20 Trainingsmissionen: „In den

Trainingsmissionen wird nur wirklich Neues erklärt werden – und für die Vorstellung der neuen Konzepte brauchen wir mindestens 20 Missionen.“

Historische Helden Beginnend mit einer kleinen Siedlung, wird der Spieler die Aufgabe haben, das Land zu erkunden und für sein Volk nutzbar zu machen. Zunächst mit den vier

Ressourcen Nahrung, Holz, Stein und Gold, ab dem Jahr 1200 auch mit der fünften Ressource Öl, wird die Wirtschaft in Schwung gebracht und aus dem Dorf kann sich eine wehrhafte Stadt entwickeln. Mit Armeen wird man nun über das Land ziehen und versuchen, gegnerische Völker zu bekämpfen. Findet man einen beschäftigungslosen Helden, so

D-Day • Für den Zweiten Weltkrieg werden die Stainless Steel Studios Kampagnen entwickeln, die sich an den historisch verbürgten Gegebenheiten orientieren.



Treffen der Generationen • Bei einem ungünstigen Spielverlauf kann es durchaus vorkommen, dass sich eine Flotte mittelalterlicher Kriegsschiffe gegen Jagdflugzeuge verteidigen muss.



kann man ihn rekrutieren und einer Armee zuordnen, die nun von dem Erfahrungsschatz des Prominenten profitiert. Stößt man beispielsweise auf Alexander den Großen, so erhöht dieser die Marschgeschwindigkeit der jeweiligen Armee. Ein herumstreunender Napoleon hingegen würde die Präzision der Gewehrscützen verbessern. Zudem stärkt ein Held die

Glaube, Macht und Magie Empire Earth wird nicht nur auf Waffengewalt setzen. Auch Magie und Priestertum spielen eine große Rolle – sofern dies in die jeweilige Epoche passt. So können in der Frühzeit Naturkatastrophen heraufbeschworen und im Mittelalter Missionare durch die Lande geschickt werden. In der Neuzeit können gegenwärtige Völker nur noch be-

fachgebieten auswählen und sich spezialisieren. Dieses Prinzip wird in Empire Earth auf sämtliche Objekte übertragen. Jede einzelne Einheit, jedes Gebäude und sogar jedes Volk verfügt über zahlreiche Entwicklungsmöglichkeiten, die eingeschlagen werden können. Damit möchte Goodman sicherstellen, dass sich unterschiedlichste, aber niemals perfekte Gewinnstrategien entwickeln.

Harald Wagner: Wenn die Missionen das halten, was das Spielprinzip verspricht, stellt Empire Earth alles bisher da Gewesene in den Schatten. Dass die spielerische Vielfalt handhabbar bleiben wird, dürfte für einen Haudegen wie Rick Goodman kein Problem sein. Allerdings stellen sich inhaltliche Fragen: Was mache ich mit Napoleon im Jahr 2050? Welchen Einfluss hat Marcus Antonius auf die Reichweite meiner Panzer?

Wie auch in Age of Empires kann ein Priester aus einer ganzen Reihe von Fachgebieten auswählen und sich spezialisieren.

Moral der Truppe und auch an anderen der voraussichtlich rund 100 Parameter einer jeden Spielfigur können sich Veränderungen ergeben. Durch Forschung und Opfergaben brechen neue Epochen an, die wiederum neue Gebäude und Einheiten mit sich bringen.

siegt und nicht mehr überredet bzw. eingeschüchtert werden. Bis dahin ist es aber durchaus sinnvoll, in Tempelanlagen zu investieren, den jeweils aktuellen Göttern zu opfern und die Priester auszubilden. Wie auch in Age of Empires kann ein Priester aus einer ganzen Reihe von

alt gegen neu

Im Kampf Neu gegen Alt, Groß gegen Klein gibt es kaum Überraschungen. Nur selten gelingt es einer gut ausgerüsteten Partei, sich so richtig zu blamieren.

David vs. Goliath

Ein schwächlicher König trifft den ägyptischen Hünen mit einer Steinschleuder genau zwischen dessen ...



USA vs. Vietnam

Ein kleines, kommunistisches Entwicklungsland vertreibt eine Weltmacht aus dem Dschungel.



Säugetiere vs. Saurier

Die Kleinen überleben den Meteor. Die Großen werden Filmstars, sterben aber dennoch aus.



Unterhaching vs. Bayern München

Am 22. Spieltag düpiert der Münchner Vorortclub den Rekordmeister und Tabellenführer mit einem 1:0.



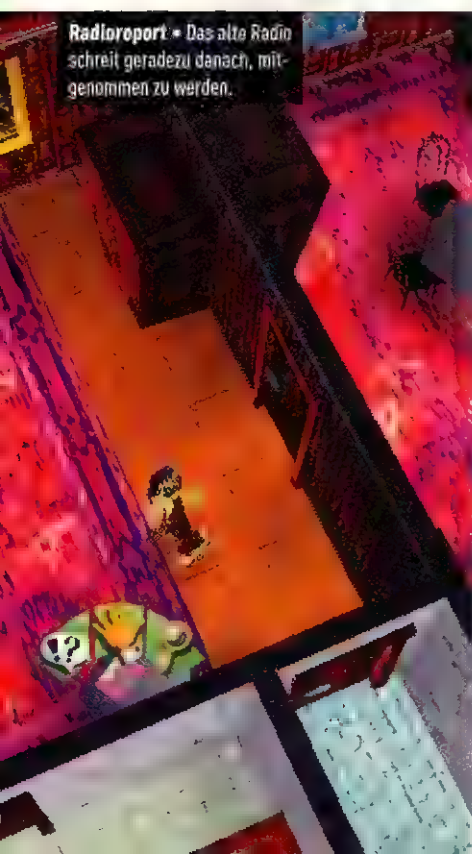


Schreibtischjob • Von seinem Schreibtisch aus plant Matt alle Fischzüge. Vor dem Fenster wartet die Stadt auf eine Entdeckungsreise.

der clou 2

[FAKTEM]
 Entwickler: Neo
 Vertrieb: JoWood
 Preis: Noch nicht bekannt
 USK: Ab 6 Jahren
 Erscheint: 6. April 2001
 Online: www.clou2.com

Ein Dieb zu sein, ist **harte Arbeit**. Immer ist er der Böse und eine Gewerkschaft gibt es auch nicht. Nur wer richtig gut ist, bringt es zu was. Für den Rest gilt: Ehrlich währt am längsten.



Radioreport • Das alte Radio schreit geradezu danach, mitgenommen zu werden.

Frisch aus dem Gefängnis entlassen, heißt es für Matt, in der Gauernerszene wieder Fuß zu fassen. Sein neues Arbeitsgebiet ist nun eine riesige, dreidimensionale Stadt. Bald ist auch der erste alte Bekannte getroffen, der Sie gerne durch das Viertel führt und einem lohnenden Bruch nicht abgeneigt gegenübersteht.

Der Planer Doch nichts überstürzen! Ein wenig Startkapital können Sie sich an der nächsten Tankstelle oder im Tante-Emma-Laden ergaunern. Mit ein wenig Kleingeld und einem erbeuteten Radio geht es danach zum örtlichen Hehler und zum Werkzeugladen – eine Axt

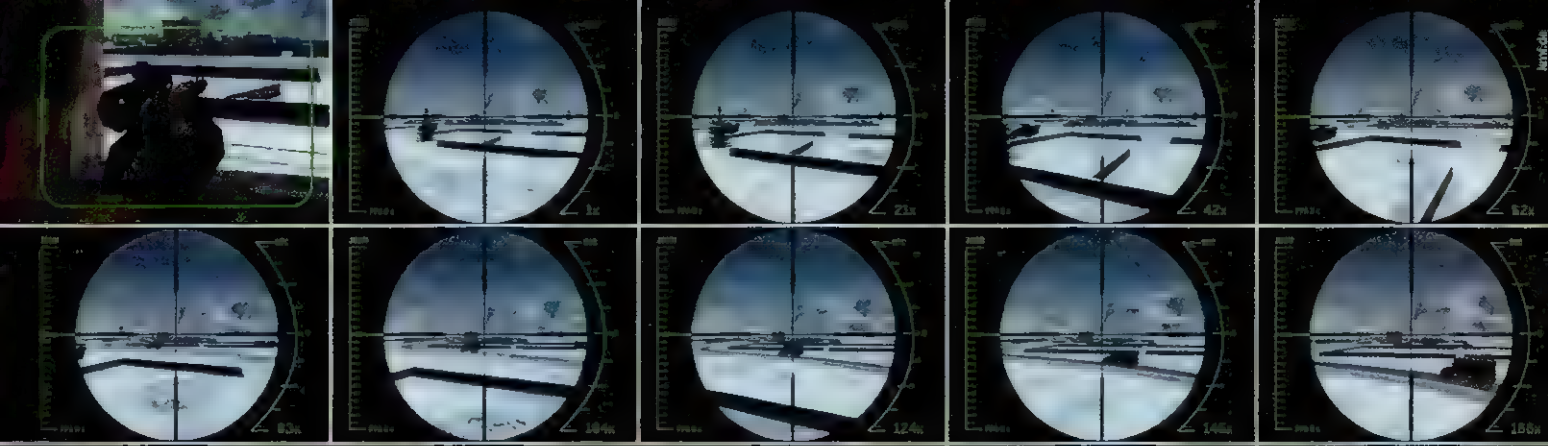
als Handwerkszeug ist auf Dauer nicht professionell genug. Ist das richtige Equipment beisammen und eine „qualifi-

Der Frustrfaktor ist ziemlich hoch, die Freude, wenn etwas klappt, umso größer.

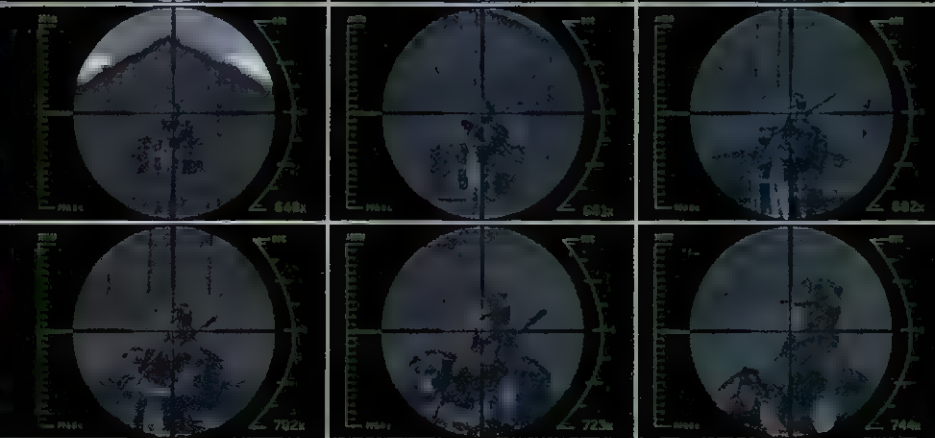
zierte“ Crew angeheuert, können Sie sich auf lohnendere Objekte wie etwa Banksafes konzentrieren. Etliche Brüche sind möglich und alle Aktionen werden jetzt vom heimischen Schreibtisch aus geplant. Sie führen Matt und eventuelle Kumpanen durch das Zielgebäude, immer auf der Hut vor

Wachmännern, Alarmanlagen und Bewohnern. Ist alles perfekt geplant, wird der Coup gestartet und läuft dann als Video ab. Selten klappt ein Bruch beim ersten Versuch, weil Sie etwas übersehen haben oder schlichtweg zu laut waren, worauf Sie in der Planungsphase dummerweise nicht hingewiesen werden. Der Frustrfaktor ist unnötigerweise entsprechend hoch.

Philipp Rohwedder: Woran Der Clou 2 noch krankt, ist die Einbruchplanung. Immer wieder denselben Bruch durchzuplanen, weil wieder etwas nicht gelingt, tötet auf Dauer die Motivation. Im fertigen Spiel klappt das hoffentlich reibungslos.



Verliere nie dein Ziel aus den Augen.



Jetzt Demo downloaden! – www.eidos.de

Mit den Worten „I'm going in“ stürzt du dich als Soldat in das Abenteuer, um die Welt vor einer nuklearen Katastrophe zu bewahren. Dabei musst du die am besten bewachten Militärstützpunkte von staubigen Afrika bis in die Eiswüsten von Murmansk infiltrieren. „Think your way in, shoot your way out!“

- Feindliche KI, die auf jede deiner Aktionen blitzschnell und überlegt reagiert
- Zu deiner Ausrüstung gehören modernste Spionagegeräte und die Sturm Waffen der NATO
- Beratung der Spielentwickler durch ehemalige SAS-Agenten und Militärexperten

digitale mob

bestandsaufnahme einer





Filmachung

neuen Jugendkultur

Endlich geschafft! **Meh-rere hundert PCs** sind aufgebaut und miteinander verkabelt; Cyber-athleten versinken für **drei Tage und Nächte** in virtuelle Schlachten, diesmal im bayerischen Hof auf der **Netzwerk-Party „Freak Connection“**. Was gilt in der Action-szene? Und hat sie sich hochgehakt?

Action • Stunde um Stunde liefern sich die Gladiatoren virtuelle Schlachten – trotzdem ist die Stimmung friedlich und entspannt.

mini-glossar

LAN „Local area network“, ein lokales Netzwerk

Clan Eine Vereinigung von Spielern zur Förderung elektronischer Spielkultur

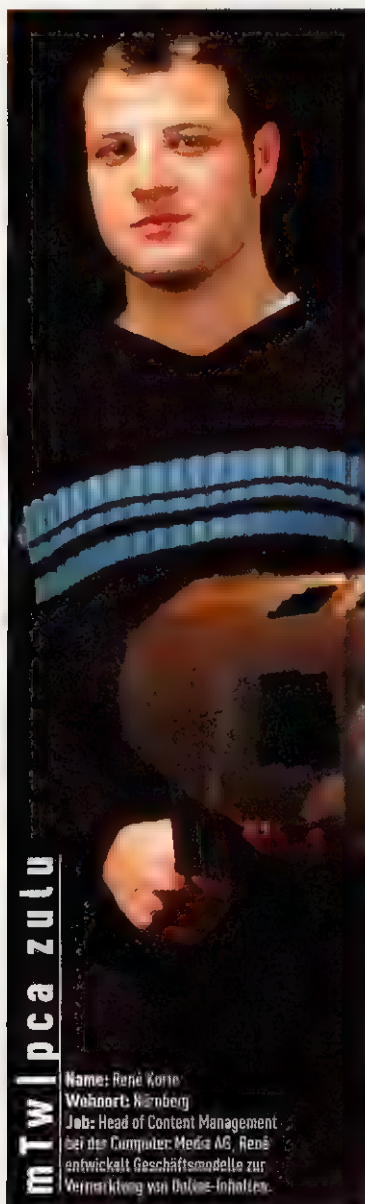
Skill Können, die Fertigkeiten eines Spielers

profi-zocker

Die USA haben wieder einmal eine Vorreiterrolle inne: Große Turniere, Sponsoring, Geldpreise, Ablösesummen für Spieler – die Szene wird erwachsen.

Ein wichtiger Schritt für die Entwicklung der professionellen Spielerszene in Europa war die Gründung der CPL Europe im Februar 2000. Sie ist die europäische Vertretung der in Dallas, Texas, beheimateten Cyberathlete Professional League (CPL), die in den USA eine führende Rolle

bei der Veranstaltung von Turnieren einnimmt. Die wachsende Popularität des Veranstalters hat inzwischen auch die Aufmerksamkeit der Medien auf sich gezogen, so sind in renommierten Magazinen wie dem *New York Magazine* oder dem *Wallstreet Journal* Artikel über die Geschäftsidee der CPL publiziert worden. Diese Entwicklung könnte dafür sorgen, dass der Netzwerk-Spaß sich mittelfristig als Sportart etabliert.



mtwlpca zulu

Name: René Korte
Wohnort: Nürnberg
Job: Head of Content Management
bei der Computer Media AG, René
entwickelt Geschäftsmodelle zur
Vermarktung von Online-Inhalten.

Zum Thema professionelles Spielen äußerte sich René Korte, Clanleader des deutschen Top-Clans mTwlpca.

Wie werde ich Mitglied bei einem semi-professionellen Clan wie mTwlpca?

René Korte: Vor dem Deal mit der *PC Action* (Hauptsponsor, Anm. d. Verfassers) haben wir fast jeden auf Herz und Nieren geprüft. Heute können wir das aufgrund des Andrangs leider nicht mehr. Grundsätzlich kennen wir die Spieler vom Skill her, bevor wir darüber nachdenken, sie aufzunehmen. Der ausschlaggebende Faktor ist neben viel „online zu sein“ die persönliche Komponente. Ein Spieler muss in das Team passen und verstanden haben, worum es uns geht. Neue müssen also viel Skill haben, viel online und einfach nett sein, sich auch mal unterordnen können. In der Regel nehmen wir auch nur erwachsene Spieler auf.

Was erwarten eure Sponsoren von euch und wie sieht deren Unterstützung aus?

René Korte: Gute Vorbereitung, entsprechende spielerische Leistung und ein seriöses Auftreten als Basis, gepaart mit guten Kontakten zur Industrie. Sponsoren erwarten sicherlich Leistung und ein professionelles Auftreten. Finanziell bekommen wir von der *PC Action* das Budget in erster Linie zur Deckung von Reisekosten, Hotelrechnungen und teilweise werden auch die Kosten für Flüge übernommen. AMD, Hercules, Microsoft-Sidewinder und QDI versorgen uns mit der neuesten Hardware.

Zum Schluss noch ein Wort zum Thema Professionalisierung der Szene. Was erwartest du von dieser Tendenz?

René Korte: „Online Gaming“ sollte endlich als Sportart gesehen werden und viele sollen daran teilhaben können. Meine Vision ist so etwas wie die 1. Bundesliga im Fußball mit vielen gesponserten Mannschaften und entsprechender Medienwirksamkeit. Dem Ziel kommen wir mit großen Schritten immer näher.

Ob in Hof, München, Hamburg oder direkt in Ihrer Nachbarschaft, Netzwerk-Partys, so genannte LAN-Events, werden derzeit an fast jedem Wochenende veranstaltet und sind längst die angesagtesten Treffpunkte für eingefleischte PC-Spieler geworden. Gezockt werden bevorzugt Ego-Shooter, aber auch erfolgreiche Strategietitel wie *Starcraft* oder *Age of Empires* fin-

Ein Treffpunkt für ambitionierte PC-Spieler: LAN-Partys.

den sich auf den Turnierplänen der Veranstalter. Die „Freak Connection“ in Hof wurde vom 23.2. bis 25.2. von der LCO, einem Verbund mehrerer Clans, ausgerichtet. Ein halbes Jahr Planungszeit und einige durchgearbeitete Tage und Nächte in der Endphase investierten die Mitglieder des Verbundes, um den über dreihundert mit Sack und PC angereisten Zockern einen möglichst unterhaltsamen und reibungslosen Event zu er-



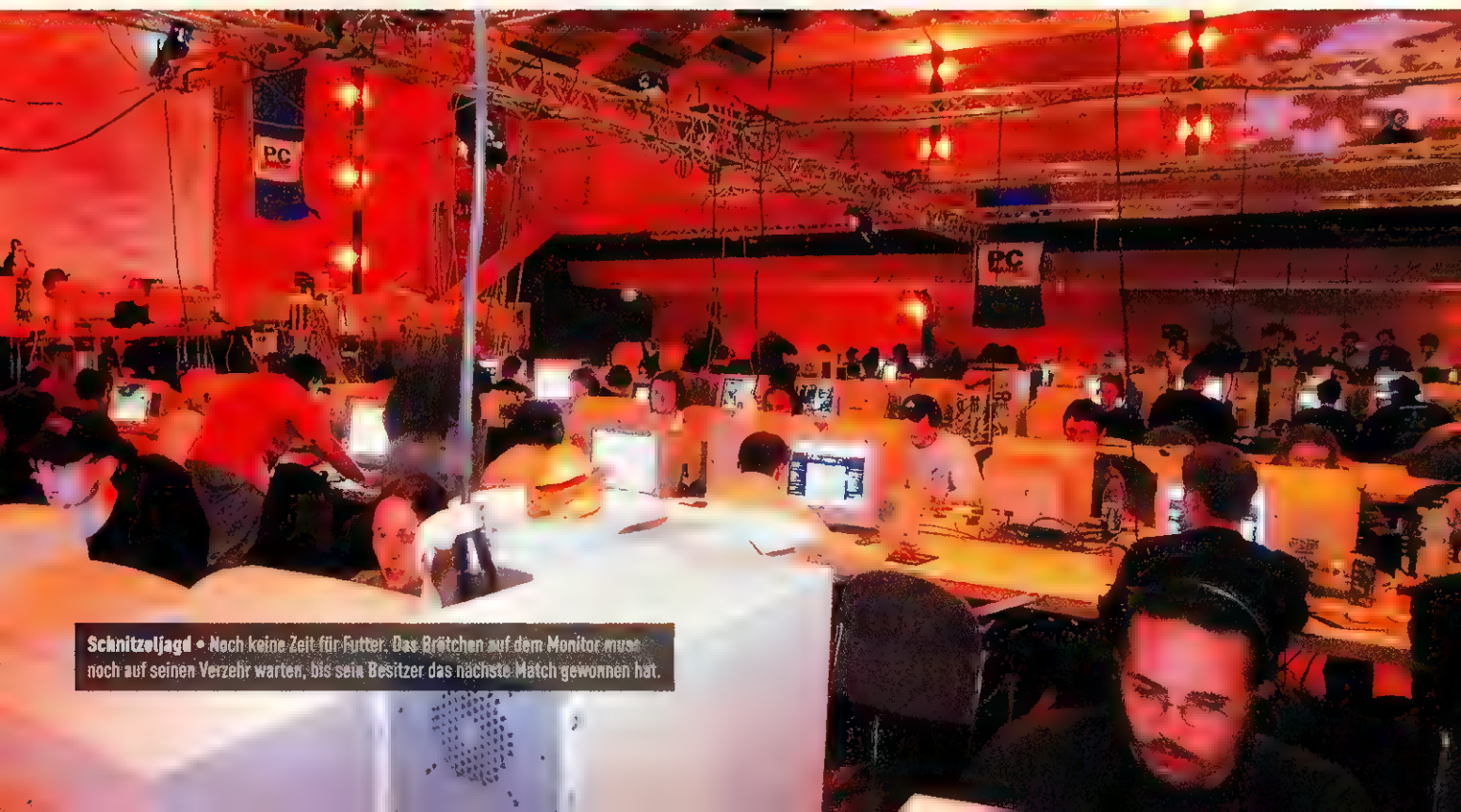


Erfahrungsaustausch • Auf LAN-Events können Neulinge eine Menge hinzulernen: Tipps & Tricks von gestandenen Profis.

lan-partys im april

Selbst wenn Sie sich nur zu den Gelegenheitsspielern zählen, sollten Sie bei einer Party in Ihrer Nähe ruhig mal vorbeischauen – Zocker-Spaß garantiert. Hier einige Veranstaltungstermine – auf www.planetlan.de finden Sie weitere.

VERANSTALTUNG	DATUM	ORT	PLATZ	ALTERSGRADE	KOSTEN	WEITERE INFORMATIONEN
Alpha	06.04.-08.04.01	29221 Celle	600	Ab 18 Jahren	DM 45,-	www.project-gameweb.de
LANoRAMA 4	06.04.-08.04.01	67707 Kaiserlautern – Schopp	300	Ab 16 Jahren	DM 25,-	www.lanorama.de
LANWARS Episode 5	06.04.-08.04.01	73329 Kuchen	400	Ab 18 Jahren	DM 33,-	lanwars.dyndns.org
Hall of Fame	13.04.-16.04.01	01169 Dresden	300	Ab 18 Jahren	DM 35,-	www.famelan.de
Frankonia Lanparty	20.04.-22.04.01	97737 Gemünden	300	Ab 18 Jahren	DM 35,-	www.frankonia-lan.de
MATRIXx ReConnected	20.04.-22.04.01	33602 Bielefeld	500	Ab 18 Jahren	DM 35,-	www.matrixx-bielefeld.de
NETCOLLISION	20.04.-22.04.01	80809 München	400	Ab 18 Jahren	DM 40,-	www.netcollision.de
HZH: Dfth – ZOCKEN BIS DIE PLATTE RAUCHT!	20.04.-22.04.01	56154 Boppard	444	Ab 18 Jahren	DM 40,-	www.h-z-h.de
MilleniumLAN 2	27.04.-29.04.01	66578 Schiffweiler (Saar)	320	Ab 16 Jahren	DM 35,-	www.milleniumlan.de
CyberSniper	28.04.-29.04.01	41061 Mönchengladbach	300	Ab 18 Jahren	DM 15,-	www.cybersniper.de



Schnitzeljagd • Noch keine Zeit für Futter. Das Brötchen auf dem Monitor muss noch auf seinen Verzehr warten, bis sein Besitzer das nächste Match gewonnen hat.



Organisation • Rund 1,2 km Kabel haben die Veranstalter in Hof verlegt – eine der zahlreichen zu bewältigenden Aufgaben.

möglichen. Für solche Groß-Turniere trainieren Clan-Mitglieder regelmäßig. Vier bis acht Stunden verbringen die Mitglieder des erfolgreichen Clans Mortal Teamwork täglich mit dem Training, wie mTw|pca zulu alias René Korte berichtet. Auf fast allen LAN-Partys – und so auch in Hof – sind aber auch

wirkt nur auf den ersten Blick übertrieben. Denn diese Clans und einige andere haben bereits semi-professionellen Charakter, d. h. sie werden von Unternehmen mit finanziellen Mitteln und Hardware unterstützt. Für diese Unterstützung erwarten die Sponsoren entsprechende Leistungen, was

Training, Training, Training – die Spieler von Top-Clans trainieren stundenlang, und das täglich. Denn die Sponsoren erwarten für ihre Unterstützung eine herausragende Leistung.

Gelegenheitsspieler willkommen. Der Spaß steht hier, wie beim Gros der Clans, im Vordergrund.

Übertriebener Zeitaufwand? Den Zeitaufwand, den Mitglieder besonders erfolgreicher Clans wie mTw|pca, Ocrana und das Schröt Kommando betreiben,

wiederum ein gut eingespieltes Team und einen dementsprechend hohen Trainingsaufwand erforderlich macht. Beim Freizeitturnier in Hof waren bei verschiedenen Wettbewerben hauptsächlich Hardware-Preise abzuräumen, größere Ranglistenturniere loben aber auch Preisgelder aus.

geschafft! die party läuft

Clans aller Welt, vereint euch! Die LCO und andere Organisationen zeigen, wie es geht – Spieler organisieren ihre eigenen Partys und leisten Öffentlichkeitsarbeit.



Name: Philipp Richter
Wohnort: Hof
Job: Schüler der Fachoberschule, nebenher Werbetätigkeit für einen Internet-Provider, Organisator der „Freak Connection“.

Erleichterung • Koordinator Philipp Richter (links) atmet erleichtert auf: Die Party läuft.

Philipp, du bist mitverantwortlich für die Koordination und Planung der von der LCO veranstalteten „Freak Connection“. Was ist die LCO und wie seid ihr auf die Idee gekommen, eine LAN-Party zu veranstalten?

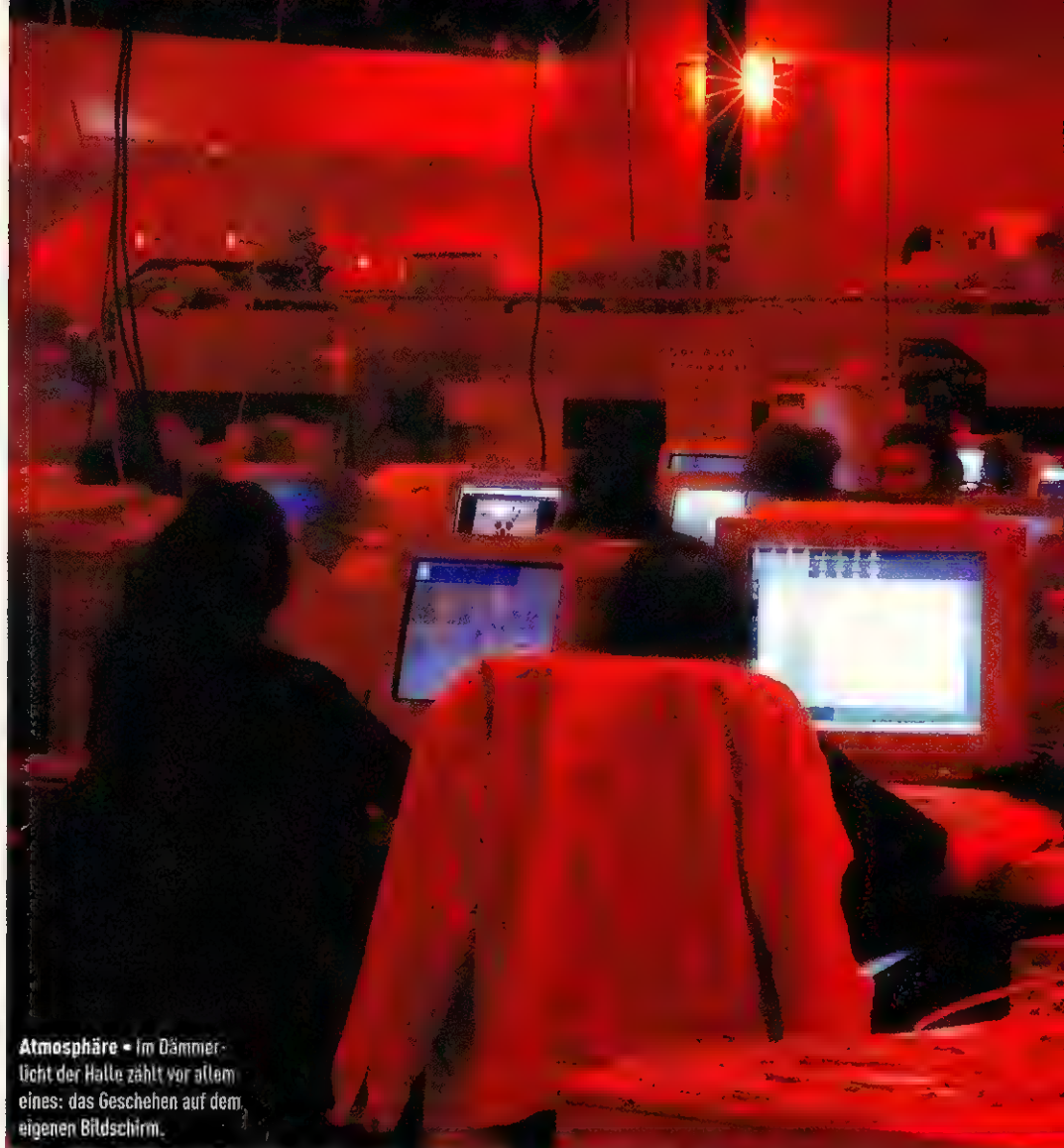
Philipp: Die „Freak-Connection“ ist die erste Veranstaltung der LAN-Community-Oberfranken e.V. Der Verein ist ein Zusammenschluss mehrerer Clans. Die Clans hatten bereits Erfahrungen gesammelt und kleinere Events veranstaltet. Mit der LCO bündeln wir unsere Erfahrungen und wollen auch in Zukunft größere Veranstaltungen ausrichten.

In welcher Form unterstützen euch die Sponsoren?

Philipp: Zunächst mussten wir natürlich viel Überzeugungsarbeit leisten. Zugesagt haben schließlich u. a. die Kreisstadtparkasse Hof und PC-Spezialist, ein örtlicher Elektronikhändler. Unterstützt wurden wir einerseits mit finanziellen Mitteln und andererseits mit technischem Equipment und Preisen.

Den Medien zum Trotz Für die Szene typisch ist der absolut friedliche Ablauf von LAN-Partys. Nachdem man sich in den diversen Turnieren eine geballte Ladung an Granaten und Raketen vor die virtuellen Füße gefeuert hat, trifft man sich in den Spielpausen zum lockeren Plausch oder füllt den eigenen Power-Akku mit Energie-Getränken wieder auf. Der tendenziell negativen Berichterstattung zum Trotz – gerade in den deutschen Massenmedien, die die Anhänger von 3D-Actionspielen gern als gewaltbereit oder als Sonderlinge abstempern – gab es bislang noch keine einzige Ausschreitung auf LAN-Partys. Oder haben Sie darüber in irgendeinem Medium gelesen oder gehört? Events wie die in Hof beweisen, dass die Netzwerk-Action längst ein Bestandteil der Jugendkultur geworden ist. Spaß und sportlicher Wettstreit stehen dabei im Vordergrund – und das ist auch gut so.

CHRISTIAN KLINGER



Atmosphäre • Im Dämmerlicht der Halle zählt vor allem eines: das Geschehen auf dem eigenen Bildschirm.

„hey, wir haben hier spaß zusammen!“

Christian Gläser alias JbAd[ZakNo1 ist ein Spieler unter vielen. Warum ist ein angehender Medieninformatiker von einem Ego-Shooter begeistert?



JbAd[ZakNo1

Name: Christian Gläser
Wohnort: Stuttgart
Job: Student für Medieninformatik

Christian, du spielst im Clan JbAd[und beschäftigst dich vor allem mit dem bekannten Ego-Shooter von id-Software. Wie kam es dazu?

Christian: Für mich ist die Beschäftigung mit dem Spiel vor allem Zeitvertreib. Außerdem reizt es mich, zusammen mit Freunden LAN-Partys zu besuchen – man kann abschalten, lernt Menschen kennen und trifft alte Freunde wieder. Außerdem gehe ich mit den anderen Clan-Mitgliedern auch gerne mal in Diskotheken oder auf Kneipentour.

Aber für einen mit der Materie unvertrauten Zuschauer wirkt ein Quake-3-Match doch ziemlich gewaltverherrlichend?

Christian: Wenn man hinter einem Spieler steht und das Ganze objektiv betrachtet, sieht man ihn tatsächlich andere Spielfiguren töten. Subjektiv, also durch die Augen des Spielers gesehen, haben aber all diese Sachen wie Töten und Blut keine Bedeutung. Dort geht es um

den reinen Wettbewerb, vergleichbar mit Sport- oder Tontaubenschießen. Hey, wir haben hier Spaß zusammen!

Habt ihr auch Kontakt zu anderen Clans?

Christian: Klar, LAN-Partys sind eine gute Gelegenheit, Kontakte mit anderen Clans aufzubauen. Da bleibt der eine oder andere Gegenbesuch nicht aus. Außerdem helfen wir uns gegenseitig mit Equipment aus, wenn wir oder ein befreundeter Clan eine eigene LAN veranstalten.

Wie oft muss man deiner Meinung nach trainieren, um deutsches Top-Niveau zu erreichen?

Christian: Ich denke, acht Stunden täglich muss man investieren. Ich selber spiele drei bis vier Stunden täglich, das reicht aber nicht, um mit Top-Spielern mitzuhalten. Als Student für Medieninformatik kann ich so viel Zeit natürlich nicht investieren. Für mich ist das Zocken aber sowieso „nur“ ein Hobby, professionelle Ambitionen hege ich nicht.

die redaktion

Den Überblick über unsere **Redaktions-Highlights** finden Sie in der untenstehenden Liste. Alle Top-Titel sind **nach Genres geordnet**.

Bei diesen Spielen können Sie bedenkenlos zugreifen.

Christian Bigge

34 Jahre

Chefredakteur

Sportspiele, Rennspiele, WiSims

Highlight des Monats:

„Die Fertigstellung der Erstaussgabe! Sie haben dieser doch auch entgegengefeuert, oder?“



Harald Wagner

29 Jahre

stellvertretender Chefredakteur

Simulationen, Rennspiele, Online

Highlight des Monats:

„Heinz-Rudolf Kunze, weil er seine Pfründe durch Raubkopien im Internet gefährdet sieht. Als ob seine Lieder kopiert werden würden.“



Action

Titel	Entwickler/Vertrieb	Wertung	Preis	Hardware-Minimum
Starlancer	Digital Anvil/Microsoft	1,9	Ca. DM 85,-	Pentium 200, 32 MB RAM
Rayman 2	Ubi Soft/Ubi Soft	2,0	Ca. DM 45,-	Pentium 133, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Freespace 2	Volition/Virgin	2,1	Ca. DM 45,-	Pentium 200, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte



Ego-Shooter

Titel	Entwickler/Vertrieb	Wertung	Preis	Hardware-Minimum
Half-Life	Valve/Havas	1,6	Ca. DM 50,-	Pentium 200, 32 MB RAM
Unreal Tournament	Epic/Infogrames	1,7	Ca. DM 30,-	Pentium 200, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Gunman Chronicles	Rewolf/Havas	1,8	Ca. DM 70,-	Pentium 133, 32 MB RAM



Action-Adventure

Titel	Entwickler/Vertrieb	Wertung	Preis	Hardware-Minimum
Deus Ex	Ion Storm/Eidos	1,5	Ca. DM 80,-	Pentium II 300, 64 MB RAM, 3D-Grafikk.
No One Lives Forever!	Monolith/Electronic Arts	1,7	Ca. DM 80,-	Pentium II 300, 64 MB RAM, 3D-Grafikk.
Heavy Metal F.A.K.K. 2	Ritual/Take 2	2,1	Ca. DM 75,-	Pentium II 300, 64 MB RAM



Adventures

Titel	Entwickler/Vertrieb	Wertung	Preis	Hardware-Minimum
Flucht von Monkey Island	Lucas Arts/Electronic Arts	1,8	Ca. DM 90,-	Pentium 200, 32 MB RAM
Grim Fandango	Lucas Arts/THQ	2,0	Ca. DM 45,-	Pentium 133, 32 MB RAM
Discworld Noir	Perfect Ent./Infogrames	2,1	Ca. DM 50,-	Pentium 166, 32 MB RAM



Rennspiele

Titel	Entwickler/Vertrieb	Wertung	Preis	Hardware-Minimum
F1 Racing Championship	Ubi Soft/Ubi Soft	1,6	Ca. DM 90,-	Pentium II 300, 64 MB RAM
Grand Prix 3	Micropose/Hasbro	1,7	Ca. DM 75,-	Pentium II 266, 32 MB RAM
Colin McRae Rally 2.0	Codemasters/Codemasters	1,8	Ca. DM 80,-	Pentium 233, 32 MB RAM, 3D-Grafikkarte



Rollenspiel

Titel	Entwickler/Vertrieb	Wertung	Preis	Hardware-Minimum
Baldur's Gate 2	Bioware/Virgin	1,6	Ca. DM 80,-	Pentium 200, 32 MB RAM
Final Fantasy 9	Squaresoft/Infogrames	1,6	Ca. DM 100,-	PlayStation 1
Diablo 2	Blizzard/Havas	1,7	Ca. DM 75,-	Pentium 233, 32 MB RAM

Bernd Berheide

29 Jahre

Redakteur

Action, Ego-Shooter, Online

Highlight des Monats:

„Die Erkenntnis, dass die Xbox den PC als Spieleplattform nicht ablösen wird – auch nicht im Action-Genre.“



Christian Klinger

30 Jahre

Redakteur

Action, Ego-Shooter, Action-Adventures

Highlight des Monats:

„Mein Dauerabonnement auf den ersten Platz bei den redaktionsinternen Duellen mit *No One Lives Forever*.“

Jochen Gebauer

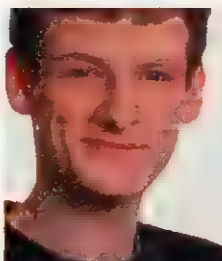
22 Jahre

Redakteur

Rollenspiele, Strategie, WiSims

Highlight des Monats:

„Der Kinotrailer für *Der Herr der Ringe* – fünf Minuten, für die sich ein kompletter Kinobesuch gelohnt hat.“



Philipp Rohwedder

21 Jahre

Redakteur

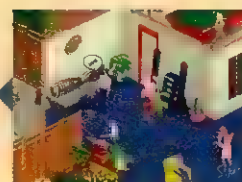
Adventures, Rollenspiele, Strategie

Highlight des Monats:

„Die von Panasonic auf der CES vorgestellte Internet-Mikrowelle. Endlich kann ich, wenn ich mir eine Pizza warm mache, nebenbei in einem Tiefkühlpizzen-Forum referieren.“

Simulationen

TITEL	ENTWICKLER/VERTEILER	WERTUNG	PREIS	HARDWARE-MINIMUM
Die Sims	Maxis/Electronic Arts	1,7	Ca. DM 80,-	Pentium 233, 32 MB RAM
Crimson Skies	Zipper/Microsoft	1,8	Ca. DM 85,-	Pentium 233, 32 MB RAM
Gunship!	Microprose/Hasbro	2,1	Ca. DM 75,-	Pentium 266, 32 MB RAM



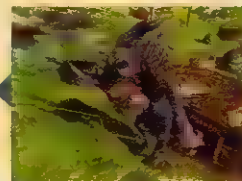
Sportspiele

TITEL	ENTWICKLER/VERTEILER	WERTUNG	PREIS	HARDWARE-MINIMUM
ISS Pro Evolution 2	Konami/Konami	1,4	Ca. DM 100,-	Playstation 1
NHL 2001	EA Sports/Electronic Arts	1,6	Ca. DM 80,-	Pentium 200, 32 MB RAM
NBA Live 2001	EA Sports/Electronic Arts	1,6	Ca. DM 80,-	Pentium 200, 32 MB RAM



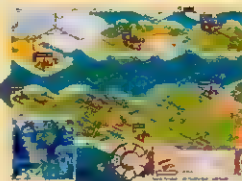
Echtzeit- und Aufbaustrategie

TITEL	ENTWICKLER/VERTEILER	WERTUNG	PREIS	HARDWARE-MINIMUM
Black & White	Lionhead/Electronic Arts	1,3	Ca. DM 90,-	Pentium II 350, 64 MB RAM, 3D-Grafikk.
AoE 2: The Age of Kings	Ensemble Studios/Microsoft	1,5	Ca. DM 80,-	Pentium 166, 32 MB RAM
Anno 1602	Sunflowers/Infogrames	1,9	Ca. DM 50,-	Pentium 100, 16 MB RAM



Rundenstrategie

TITEL	ENTWICKLER/VERTEILER	WERTUNG	PREIS	HARDWARE-MINIMUM
Call to Power 2	Activision/Activision	1,7	Ca. DM 80,-	Pentium 166, 64 MB RAM
Jagged Alliance 2	Sir Tech/Topware	1,8	Ca. DM 20,-	Pentium 133, 16 MB RAM
Panzer General 4	SSI/SSI	2,0	Ca. DM 20,-	Pentium 233, 64 MB RAM, 3D-Grafikkarte



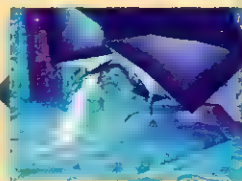
Wirtschaftssimulationen

TITEL	ENTWICKLER/VERTEILER	WERTUNG	PREIS	HARDWARE-MINIMUM
Anstoss 3	Ascaron/Infogrames	1,8	Ca. DM 80,-	Pentium 133, 32 MB RAM
Rollercoaster Tycoon	Microprose/Hasbro	1,9	Ca. DM 50,-	Pentium 90, 16 MB RAM
Der Patrizier 2	Ascaron/Infogrames	1,9	Ca. DM 80,-	Pentium II 233, 32 MB RAM



Online

TITEL	ENTWICKLER/VERTEILER	WERTUNG	PREIS	HARDWARE-MINIMUM
Everquest	Verant Interactive/Ubi Soft	1,5	Ca. DM 80,-	Pentium 166, 32 MB RAM, 3D-Grafikk.
Counter-Strike	Valve/Havas	1,6	Ca. DM 30,-	Pentium 200, 32 MB RAM
Indiziertes Spiel	ID Software/Activision	1,6	Ca. DM 50,-	Pentium II 350, 64 MB RAM, 3D-Grafikk.



TOP
OF
GAME ON!

5/2001

black



kontroversen

„Black & White ist das genialste Spiel aller Zeiten.“

„Nun ja, es sieht vielleicht toll aus, klingt gut und ist teilweise anders als andere Spiele, aber eigentlich hat man doch kaum etwas zu tun.“

„Doch. Man kümmert sich um seine Völker, zieht einen Stellvertreter auf und kämpft gegen andere Götter.“

„Genau genommen lässt man arbeiten: Das Volk betet und gedeiht, die Kreatur erzieht

sich selbst und sogar Kämpfe trägt dieses Vieh alleine aus.“

„Aber zahlreiche Aufträge und Abenteuer warten!“

„.... die in anderen Spielen ein Lacherfolg wären. Viel zu un-

spektakulär und nur wegen der störrischen Spielfigur unterhaltsam. Teile viel zu vieler Genres wurden vermischt.“

„Hey! Keine Angst vor neuen Ideen! Wenn man offen für

Neues ist, auf sein Schubladendenken verzichtet und man die Summe, nicht aber die Einzelteile betrachtet, dann ist Black & White wirklich das genialste Spiel aller Zeiten.“

„Hm, kann sein.“

[FAKTEN]
Entwickler: Lionhead
Vertrieb: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 90,-
USK: Ab 12 Jahren
Erscheint: 30. März 2001
Online: www.lionhead.com

Gott sein. **Allmacht** erleben. Das **Schicksal** bestimmen. Wer hatte noch nie derlei **Omnipotenzfantasien**? Was, wenn dieser Wunsch jetzt in Erfüllung geht – und was machen Sie denn eigentlich als Gott?



White



Gut gemacht • Liebkosungen zeigen diesem übergewichtigen Affen, dass er eine Aufgabe zur Zufriedenheit seines Herren erledigt hat. Bei Bedarf kann man seine Kreatur auch verprügeln.



Teufelskreis • Zwei Kreaturen stecken sich gegenseitig in Brand und schaffen es nicht, sich zu löschen. Sterben wird keiner: Kreaturen wachen nach einem verlorenen Kampf in der Zitadelle wieder auf.



Peter Molyneux beschäftigt sich seit über zehn Jahren mit dieser Frage.

Allerdings auf spielerische Weise: Mit *Populous* machte er den Kampf Gott gegen Gott zum Thema, auch in *Dungeon Keeper* ging es darum, als fast allmächtiges Wesen ein Volk zum Sieg gegen gute bzw. böse Mächte zu führen. So auch in *Black & White*: Als frisch aus dem All eingeschwebter Gott lassen Sie sich auf dem Planet Eden nieder und beobachten, wie ein Kind baden geht. Da Haie auf das Balg zuschwimmen und Sie nichts Besseres vorhaben, schaffen Sie das Kind an das Ufer – und werden von dessen Eltern und kurz darauf von einem ganzen Dorf verehrt.

Und nun? So schweben Sie nun über einem idyllischen Dorf voller glücklicher Einwohner, lassen sich verehren und haben eigentlich nichts zu tun. Denn die Wirtschaft floriert, ein Teil der Bevölkerung gibt sich dem süßen Nichtstun hin. Offensichtlich wird hier gar kein Gott benötigt. Aber zwei Berater (ein freundlicher Druide und ein sarkastisches Teufelchen) tau-

chen auf und machen Vorschläge, wie Sie sich die Zeit vertreiben können. So können Sie den Dorfbewohnern beim Erbauen der Zitadelle helfen, Felder bestellen, Baumaterial heranschaffen oder die Siedlung niederbrennen. Auch gelegentliche Wunder, wie Heil- oder Wetterzauber, erhöhen den Glauben der Spielfiguren an Sie und sorgen für jede Menge Selbstbestätigung.

Der zweite Mann Wie es sich für einen Gott gehört, benötigen Sie einen Stellvertreter. Der wird Ihnen in Form einer so genannten Kreatur geschenkt: Nachdem Sie von einer Dorfbewohnerin aufgefordert wurden, Kultgegenstände zu sammeln, bietet sie überdimensionale Tiere zur Auswahl an: einen Tiger, eine Kuh und einen Affen. Für welchen dieser Charaktere Sie sich auch entscheiden, mit diesem Tier müssen Sie es längere Zeit aushalten. Die Kreatur stapft fortan auf der Insel herum, wächst vor sich hin, lernt durch das Beobachten der Hand des Spielers und der anderen Spielfiguren und versucht, selbstständig zu handeln.



faszination leben

Die lernfähige Künstliche Intelligenz sorgt oftmals für skurrile Verhaltensweisen der Kreatur. Was im Laufe eines Spiels passieren kann, zeigt diese längst nicht komplette Liste:



Was ist denn das Ziel? Auf der Insel sind Schriftrollen versteckt, die Ihnen detailreich animierte Geschichten erzählen und Sie vor diverse Aufgaben stellen. So erfahren Sie unter anderem, dass Sie nicht der einzige Gott auf diesem Planeten sind und dass Sie die Konkurrenzkonfessionen zur Sicherung der eigenen Existenz vernichten sollten. Der Weg dahin ist klar: Sobald

nicht unbedingt darum, möglichst „gut“ zu sein. Ob Sie von einem Volk nun geliebt, einfach nur benötigt oder gar gefürchtet werden, ist für den Spielerfolg egal. Hauptsache ist, dass die Spielfiguren Ihre Existenz bemerken und Sie für mächtiger als Ihre Konkurrenzgötter halten. Und da das Ziel lautet, dem Gegnern möglichst wenige Anhänger zu lassen, kann man

Sie sind nicht der einzige Gott auf diesem Planeten und müssen die Konkurrenzkonfessionen vernichten.

ein Gott keine Anhänger mehr hat und nicht genügend Macht besitzt, um neue zu gewinnen, hört er auf zu existieren. Also ans Werk!

Los! Glaubt an mich! Um ein Volk zu bekehren, müssen Sie ihm beweisen, dass Sie der bessere Gott sind. So lassen sich Siedler durch Nahrungsmittel beeindrucken, aber auch durch fliegende Felsbrocken, hingerichtete Nachbarn, durch Heilzauber und durch nahezu sämtliche Taten Ihrer Kreatur. Es geht

diese Ungläubigen eigentlich auch vernichten. Nur auf die Landschaft hat die Art und Weise des Spielens Einfluss: Je böser Sie sind, desto unwirtlicher wird die Umgebung. Dann verfinstert sich der Himmel, Stürme peitschen über das Land und das satte Grün weicht einem ungesunden Rotbraun.

Die Siedlervölker Black & White ist ein fantasievolles Gemisch aus mehreren Genres. Ein wichtiger Bestandteil ist die Aufbaustrategie: Mit Wohngebäuden,

- Mit einem Beachball sollte der Affe das Fußballspielen lernen – allerdings fraß er den Ball lieber auf.
- Eine Kreatur erlernte das Ballspielen mit Felsen und verspürte offenbar Schmerzen dabei. Nach kurzer Zeit verlegte sich das Tier darauf, Schweine durch die Landschaft zu kicken.
- Eine Kreatur erlernte durch Beobachtung, wie Regen herbeizubauern ist. Und goss fortan sich selbst, nicht aber Felder, Wälder und Feuer.
- Eine Kuh fand Gefallen an der ihr zuteil werdenden Dankbarkeit, nachdem sie Nahrungs- und Heilzauber über ein Volk sprach. Sie stellte sich mehrfach in die Mitte eines Dorfes zauberte, bis sie vor Müdigkeit umfiel und dabei sämtliche Gebäude beschädigte.
- Eine Schildkröte entdeckte, dass man Bäume nicht nur ausreißen, sondern auch wieder einpflanzen kann und beschäftigte sich danach als Landschaftsgärtner.
- Die gleiche Kreatur entwickelte eine kulinarische Vorliebe für einige Schauspieler ihres Volkes, die sie zur Bewältigung einer Nebenaufgaben gebraucht hätte – und machte deren Lösung damit unmöglich.
- Ein Nashorn fand in einem Wald bunte Pilze, fraß diese und wurde ob der halluzinogenen Wirkung sofort süchtig.
- Eine durch und durch bössartige Schildkröte stand kurz vor einem Kampf mit einem ebenfalls bössartigen Nilpferd. Doch anstatt sich zu verprügeln, einigten sich die beiden Giganten darauf, bis zur totalen Erschöpfung zu tanzen.





Sozialarbeit • Aus reiner Gutmütigkeit lässt dieser Alte Wasser auf ein Feld regnen. Wird er dafür über die Maßen von den Dorfbewohnern verehrt, ist ihm das sichtlich peinlich.

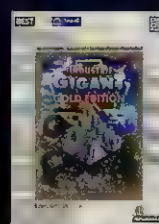
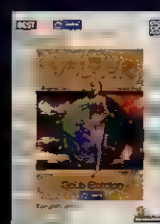
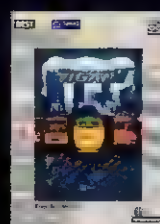
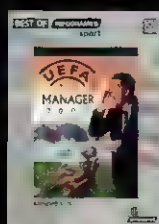
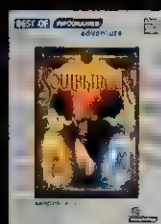
Lagerhallen, Kindergärten und Friedhöfen können aus den winzigen Siedlungen ausgewachsene Städte entstehen, die von Landwirten und Händlern bewirtschaftet werden. Das Wachstum stößt an seine Grenzen, wenn kein Bauholz mehr verfügbar ist oder die Bevölkerung wegen einer unzureichenden Familienplanung ausstirbt: Man sollte unbedingt einige Siedler als Gebärmaschinen einteilen. Soldaten können nicht ausgebildet werden, da für bevölkern Bauern, Fischer, Brüter, Baumeister, Händler, Förster und Prediger die Dörfer. Der Sinn großer Siedlungen besteht darin, dass Sie möglichst viele Leute zum Lobpreisen abkommandieren können, ohne dass die Wirtschaft des Dorfes zusammenbricht. Denn je mehr Gläubige beten, desto öfter können Sie Zaubersprüche spre-

V&K, Frankfurt



BEST OF

HIER KOMMEN NUR



chen und das Land mit Feuerbällen, Wäldern, Vogelschwärmen und vielem mehr überziehen. Dabei reicht es nicht, ein einziges Volk zu führen: Jedes der bis zu sechs Völker einer Insel bietet dem Spieler andere Zaubersprüche an.

die Dorfbevölkerung sowie die Landschaft zu beobachten und nachzuahmen oder zu fressen. Die einzige Möglichkeit, das Tier zu steuern, ist, es an eine von drei Leinen (Lernen/Aggression/Mitgefühl) zu legen. So können Sie es an jedes belie-

wiederholen oder zu unterlassen. Auf diese Weise können Sie sich einen hilfreichen Gesellen heranzüchten, der Dörfer versorgt, vernichtet, fremde Völker zum rechten Glauben führt oder sich um die Kreaturen anderer Götter „kümmert“, während Sie sich mit wichtigen Dingen – wie Zuschauen – beschäftigen.

Ob Sie von einem Volk geliebt, benötigt oder gefürchtet werden, ist letztendlich egal.

Streichelzoo Der zweite wichtige Teil von *Black & White* ist eine *Creatures/Tamagotchi*-Kombination. Wenn Ihnen die Kreatur anvertraut wird, ist sie sehr drollig – aber richtig dumm und ein echter Klotz am Bein. Nach einigen Stunden Spiel kann sie bis zu 200 Meter groß sein, wie gebildet sie dann ist, bestimmen Sie. Eine natürliche Neugier veranlasst das Tier, Sie,

biges Landschaftsobjekt binden und es alles beobachten lassen, was sich in der Nähe abspielt. Das Tier wird sich das Gesehene merken und es bei Gelegenheit imitieren. Alternativ kann man ihr vorschlagen, an einen bestimmten Ort zu laufen oder mit einem Objekt zu hantieren. Streicheln beziehungsweise verprügeln Sie Ihr Tier, so lernt dieses, Verhaltensweisen zu

Suchen und Spielen Einige der erwähnten Schriftrollen enthalten Rätsel oder Geschicklichkeitsaufgaben, für deren Erfüllung Sie neue Zaubersprüche oder eine neue Kreatur zum Tauschen erhalten. Manchmal sind solche Aufgaben lediglich durch kaum erkennbare Schilder markiert, teilweise sind sie nur per Zufall zu finden. Gemeinsam ist ihnen, dass Sie sie auf unterschiedlichste Weisen lösen können, aber nicht erfül-

Ringelpiez • Wenn die Kreatur nichts Besseres zu tun hat, fordert sie Dorfbewohner zum Tanz auf. Diese bedanken sich mit einem tieferen Glauben an den Spieler.



DIE BESTEN REIN !

nur DM
29.95*
jedes Spiel
(außer ANNO 1602: DM 39.95*)

Wer hier rein will, muss zu den Besten gehören. Denn in die BEST OF INFOGRAMES-Range kommen nur echte Top-Titel oder Spiele mit besten Wertungen. Wer drin ist, hat es geschafft. Also keine Zeit verlieren, sondern los – sonst ist Game Over bevor Du angefangen hast.

BEST OF INFOGRAMES* gibt's überall im Handel oder zu bestellen bei:

 **gameplay**™
THE GATEWAY TO GAMES
(0931) 35 45 255 oder www.gameplay.de

Distributed by:

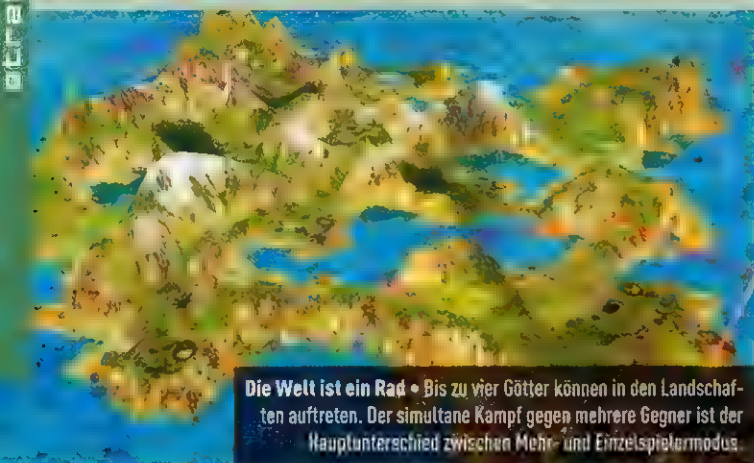


www.de.infogrames.com

*empf. Verkaufspreis

Verfügbar ab 28. März 2001.

mehrspielermodi online-community



Die Welt ist ein Rad • Bis zu vier Götter können in den Landschaften auftreten. Der simultane Kampf gegen mehrere Gegner ist der Hauptunterschied zwischen Mehr- und Einzelspielermodus.

Vieles, was über die Mehrspieler- und Onlinefähigkeiten von *Black & White* geschrieben wurde, ist falsch. Es gibt nur einen Mehrspielermodus, da die Chat- und Kampfarena „The Gathering“ dem Rotstift zum Opfer fiel und die kostenpflichtige Mehrspielerwelt „The Universe“ auf Eis liegt.

Die genialste Idee blieb uns allerdings erhalten: Man kann jederzeit vom Einzel- in den Mehrspieler- und Skirmish-Modus wechseln und dabei seine Kreatur mitnehmen. Jede Erfahrung, die sie in einem der Modi macht, bleibt für den Rest ihres Lebens erhalten. Leider gibt es nur noch einen einzigen Mehrspielermodus, der maximal acht Spielern und vier Parteien Platz bietet. Eine Partei stellt eine Gottheit dar, verfügt über genau eine Kreatur (die einer der Mitspieler zur Verfügung stellen muss) und kann aus maximal vier kooperierenden Spielern bestehen. Die Gruppe ist selbst dafür ver-



Kampf der Giganten • Gekämpft wird, indem Sie der eigenen Kreatur zeigen, ob sie die Deckung hochnehmen oder wo sie hinschlagen soll. Damit ist *Black & White* alles andere als ein Prügelspiel.

len müssen. Beispielsweise finden sich Varianten von *Senso* oder der *Türme von Hanoi*. Nun kann man die Denkspiele lösen, zerstören oder ungelöst lassen. Je nachdem, welche der bis zu 30 Lösungsmöglichkeiten Sie wählen, werden hier oder auf den folgenden der insge-

den Ihnen im Spielverlauf rund fünf Stück angeboten, die Sie gegen Ihre bisherige Kreatur eintauschen können.

Was macht Gott? Diese philosophische Frage lässt sich in *Black & White* recht praktisch beantworten: Ein Gott macht nicht

Manchmal sind Aufgaben lediglich durch
kaum erkennbare Schilder markiert,
teilweise sind sie nur per Zufall zu finden.

samt fünf Inseln weitere Rätsel freigeschaltet. Von den vorhandenen 400 Aufgaben werden Sie pro Spielstart daher nur etwa 50 zu sehen bekommen. Ähnliches gilt für die Kreaturen: Von den 16 enthaltenen Wesen wer-

viel, wenn er keine Lust dazu hat – und das Leben geht trotzdem weiter. Wenn Sie nicht gerade damit beschäftigt sind, die Landschaften zu bestaunen (und das werden Sie länger, als Sie zunächst glauben würden),

im wettbewerb

Black & White wildert bei den besten etlicher Klassiker. Der Aufbau stammt von *Die Siedler*, das Magiesystem wurde vom Quasi-Vorgänger *Populous 3* übernommen und die Aufzucht sowie der Einsatz der Kreatur erinnert an *Creatures 2* beziehungsweise *The Sims*. Die einzelnen Aspekte sind nicht besser als die Vorbilder, *Black & White* ist jedoch weitaus mehr als die Summe aller Einzelteile. Es enthält etwas von jedem Genre und eröffnet damit selbst ein völlig neues.

Black & White 1,3
The Sims 1,7
Die Siedler 4 1,9
Populous 3 2,1
Creatures 2 2,6

antwortlich, wer welche Aufgaben wahrnimmt. Es gibt keine Rätsel und Aufgaben auf den symmetrischen Mehrspielerkarten, ansonsten unterscheidet sich der Mehrspieler nicht vom Einzelspielermodus. Zum Üben sei der so genannte Skirmish-Modus empfohlen, der exakt dem Mehrspielermodus entspricht, dabei allerdings nur computergesteuerte Spieler als Konkurrenten zulässt.

Black & White setzt auf den Community-Gedanken: Man kann beispielsweise einen Clan gründen, der dann eine eigene Kreatur ohne jegliche Einzelspielerfahrung besitzt. Jeder Spieler und sogar jede Kreatur, die mindestens ein Jahr alt ist, hat auf Wunsch eine automatisch generierte Website, auf www.bwggame.com finden sich Statistiken und Ranglisten, auch Turniere werden hier organisiert.

Das Ende • Die Zitadelle darf durchaus in Flammen aufgehen, sofern man Anhänger für den Wiederaufbau hat. Hat auch der letzte Jünger den Glauben gewechselt, ist das Spiel verloren.



Your Creature has learnt to be more angry and destructive to that sort of people.

werden Sie Bäume ausrupfen, um damit die Dorfleger zu füllen, Nahrung herbeizaubern oder fischen gehen, mit Felsen kegeln, den Bewohnern Berufe zuweisen, sich einem Rätsel widmen, Ihre Kreatur trainieren oder, oder, oder. Was das Spiel so faszinierend macht, ist die völlige Handlungsfreiheit. Wenn Sie gerade Lust haben, greifen Sie sich Felsbrocken oder produzieren Feuerbälle, um damit gegen die Nachbarn vorzugehen. Es kann auch sein, dass Sie dazu gezwungen werden, weil ein gegnerischer Gott Sie attackiert – die Künstliche Intelligenz des Programms macht's möglich. Alle Aktionen steuern Sie mit der göttlichen Hand, Ihrer Verkörperung im Land Eden. Mit dem mausge-

steuerten Handsymbol navigieren Sie, greifen, werfen oder „zeichnen“ Muster auf den Bildschirm, wodurch Sie Zaubersprüche aufrufen. Verblüffend und zugleich genial: Die ungewohnte Steuerungsmethode funktioniert perfekt!

Was soll der Hype Die Faszination von **Black & White** ist schwer erklärbar. Sie dürfen alles, können vieles, müssen nichts. Es macht einfach Spaß, dem Treiben auf dem Bildschirm zuzusehen. So bereitet es ungeheure Schadenfreude, wenn ein Bekannter (**Black & White** liest Outlook-Adressen aus und benennt mit den Namen die Dorfbewohner) das Opfer eines Waldbrandes wird. Sie suchen unter Bäumen und Fel-

Black & White

GRAFIKKARTENPERFORMANCE

low-end: Voodoo2, Riva TNT, ATI Rage 128

640x480	300MHz	500MHz	700MHz
800x600	300MHz	500MHz	700MHz

normal: Riva TNT 2, Matrox G400, Voodoo3, GeForce2 MX

800x600	300MHz	500MHz	700MHz
1.024x768	300MHz	500MHz	700MHz

high-end: GeForce2, Voodoo5 5500, GeForce2 GTS, Ultra

1.024x768	300MHz	500MHz	700MHz
1.280x1.024	300MHz	500MHz	700MHz

Spielbarkeit	REDINGT SPIELBAR	SPIELBAR	OPTIMAL SPIELBAR
--------------	------------------	----------	------------------

INSTALLATION

Daten auf CD/Festplatte: 632 MB/540 MB

SOUND

Musik- und Klangeffekte sind sehr atmosphärisch und passen sich nahtlos der jeweiligen Spielsituation an. Leider muss man sich mit Stereo begnügen, auf 3D-Sound wurde überraschenderweise verzichtet.

EINGABEGERÄTE

Eine gute Maus ist Pflicht, da man pixelgenau hantieren und zum Zaubern komplexe Gesten zeichnen muss. Die Immersion-Force-Feedback-Maus wird sinnvoll unterstützt. Tastatur ist optional, die sinnvollen Tastenbelegungen beschleunigen das Spiel.

ONLINE

Webadresse des Spiels: www.bwggame.com

Mindest-Pingzahl: < 150 ms

Zeitvertrieb • Den größten Teil der Spielzeit wird man damit verbringen, die ländliche Idylle zu betrachten und gegebenenfalls korrigierend einzugreifen. Obwohl es einfacher ist, böse zu sein, werden viele Spieler versucht sein, den Völkern ihre glückliche Welt zu erhalten.





So we ain't goin' nowhere 'til we get some grain.
And we can't sail unless we're able.
Therrrrre's no food on the table
we simply can't leave until we get some grain.

Reiseproviant benötigt • Der Spieler wird oftmals um Hilfe angefleht. Die gestellten Aufgaben lassen sich auf gute oder böse Weise lösen, meist ist ein guter oder böser Zauberspruch die Belohnung für das göttliche Eingreifen.

Black & White

Mindestens:
Pentium 2 350, 64 MB RAM,
4xCD-ROM, 600 MB HD

Empfohlen:
Pentium 3 700, 256 MB RAM,
8xCD-ROM, 600 MB HD

Getestete Version:
Englisches Goldmaster

MEHRSPIELER

Spieler pro PC: 1

Netzwerk: 8

Internet: 8

Spieler pro CD: 1

Mehrspielerwertung: 1,4

- + Gut abgestimmte Mischung zahlreicher Genres
- + Extrem lange Spielzeit
- + Zahllose Lösungsmöglichkeiten
- Hohe Hardwareanforderungen
- Nur noch ein Mehrspielermodus

Grafik: 1,4

Sound: 1,8

Steuerung: 1,6

Objektiv nur ein Spiel, de facto aber ein Geniestreich.

Spielspaß: 1,3

sen nach Zaubersprüchen, treiben Schabernack mit der Kreatur, bringen ihr Michael Jacksons Moonwalk bei, schließen Versorgungslücken der Dörfer, lösen mal eine Aufgabe auf die gute Weise und lassen mal alle angestauten Aggressionen an unschuldigen Opfern aus.

Harald Wagner: So gehaltlos dies alles klingen mag, es sind die beschriebenen Freiheiten, die dem Spiel seinen Reiz verleihen. Action und Kampf gibt es nur selten, auch eine Bindung an die Hintergrundgeschichte spürt man kaum. Wenn Sie unbedingt wollen, können Sie Black & White innerhalb

von 50 Stunden als ein mittelmäßiges Aufbaustrategiespiel lösen. Wenn Sie aber offen genug sind, sich auf neue Spielideen einzulassen und auf ein Schubladendenken zu verzichten, können Sie mit diesem Streichelzoo, Abenteuer, Rätselsammlung hunderte Stunden auf unterhaltsame Weise füllen.

spieletipps

Wie fange ich an?

Klicken Sie alles, aber auch wirklich alles an oder versuchen Sie, es zu bewegen. Gerade in den ersten Spielstunden findet man so wertvolle Hinweise darauf, wie das Spiel zu bewältigen ist – im Handbuch wird fast nur die Bedienung erklärt.

Was mache ich mit meiner Kreatur?

Nehmen Sie Ihr Tierchen an die Leine. So schaut es sich die Verhaltensweisen des Spielers ab und kann diese imitieren. Sollte das Tier nicht zur Zufriedenheit des Spielers han-

delt, scheuen Sie sich nicht, es entsprechend zu bestrafen.

Wie trainiere ich das Tier?

Dazu eignet sich besonders der Skirmish-Modus. Hier stehen die Zaubersprüche weitaus früher zur Verfügung als in der Kampagne und außerdem wird der Verlauf der Story nicht beeinflusst. Zeigen Sie der Kreatur die Anwendung von Zaubersprüchen so lange, bis sie sie erlernt hat. Auch der Kampf mit angemessen starken Gegnern kann hier trainiert werden.



Besinnlich • Schicken Sie nicht zu viele Anhänger zum Beten, da Ihr Dorf sonst in kürzester Zeit aussterben kann. In Friedenszeiten sollten zehn Prozent der Bewohner reichen.



Erziehungsmaßnahme • Gute Taten sollten belohnt werden – oder bestraft. Eine konsequente Erziehung ist unbedingt notwendig.

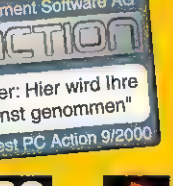
Wie bekehre ich ein Dorf?

Indem Sie Gegenstände über das Dorf werfen, Zaubersprüche aller Art einsetzen, Gebäude zerstören oder das Dorf mit Bäumen und Felsen hübsch einrichten. Solange Sie die Dorfbewohner nicht langweilen, wird deren Glaube immer stärker, bis sich irgendwann das ganze Dorf zu Ihnen bekennt. Sie können auch Händler und Missionare in das betreffende Dorf schicken, was die zeitaufwendigste und unsicherste

Möglichkeit ist. Am einfachsten gelingt die Bekehrung eines Dorfes mithilfe der Kreatur. Nahezu alles, was sie in dem heidnischen Dorf macht (nichts, tanzen, zaubern, zerstören etc.), beeindruckt die Dorfbewohner.

Wie festige ich den Glauben?

Auf genau die gleiche Weise. Jede Tat wird von den Dorfbewohnern beobachtet und anhand von Notwendigkeit und Originalität beurteilt.



49_99 DM

+++ Kein Mindestbestellwert +++

26122 Oldenburg
Game Shop
Stalllinie 16 - 17 - 0441/12622

28195 Bremen
SOFTSALE
Bahnhofsplatz 9 - 0421/1692978

30159 Hannover
SOFTSALE
Marktsr. 45 - 0511 / 322936

31134 Hildesheim
Softsale-Partner Hall W&M Spiele
Bernwardstr. 7 - 05121 / 515519

31582 Nienburg
SOFTSALE
Schlossplatz 19 - 05021 / 910416

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 - 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

76829 Landau
Westbahnstr. 11 - 06341/144191

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87527 Sonthofen
Magic Media
Blumenstraße 17

87706 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
3Plus -
Rickenbacherstr. 73 - 08382/9676-

+++ Versandkostenfrei ab 100.00 DM Warenwert !!! +++

- Unsere Bestelladresse für Österreich:**
- Game it! AG - A-6691 Jungholz
 - Tel. 05676/8372
 - Preise x 7,5 = ÖSch
- Der Versand erfolgt in österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt.
Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.
- Sie erreichen unser Call Center:**
Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760



Sie siedeln wieder. Nunmehr vier Fraktionen kämpfen um Land und Ressourcen – Römer, Mayas, Wikinger und das Dunkle Volk. Letzteres ist leider nicht spielbar, markiert aber die radikalste Neuerung im Spiel. Die Finsterlinge verändern die Landschaft so, dass sie für Ihr Volk nicht mehr nutzbar ist, und entführt Ihre Siedelknechte. Um dem entgegenzuwirken, steht Ihnen ein Gärtner zur Verfügung, der die Dürsterlande wieder in bewohnbares Gelände verwandelt. Jedes der drei Völker können Sie in eine Kampagne führen, in der diese in den ersten drei Missionen gegeneinander antreten. Weitere neun Missionen drehen sich um den Kampf gegen das Dunkle Volk. Der



die sied

[FAKTEN]

Entwickler: Blue Byte • Vertrieb: Ubi Soft
Preis: Ca. DM 90,- • USK: Ab 12 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.bluebyte.net

Harte Zeiten für die Siedler: Im vierten Teil des Aufbau-Klassikers verwüsten Finsterlinge fruchtbares Ackerland und entführen Bewohner. Darüber hinaus kämpft Blue Byte mit **Fehlern in der Verkaufsversion.** Lohnt der Kauf dennoch?



Spielschwerpunkt liegt bei Siedler 4 auf dem Wirtschaftssystem, wobei das geschickte Ressourcenmanagement über Ihren Siedlungserfolg entscheidet. Der Aufbau der Wirtschaft ist einfach gehalten und sollte auch für Anfänger kein Problem sein, ein Tutorial hilft überdies

Dreieinigkeit Jedes der drei Völker hat einen unterschiedlichen Verbrauch an speziellen Ressourcen. So ist für die Wikinger ausreichend Holz lebensnotwendig, während die Mayas viele Steine benötigen. Jedes Volk verfügt darüber hinaus über eine Spezialeinheit.

schlachten setzt jedes Volk auf unterschiedliche Waffensysteme. Römer bevorzugen Steinkapulte, Mayas vertrauen auf Feuergeschosse und Wikinger verfügen mit Thors Hammer über eine Blitzwaffe. Kampfeinheiten können, im Gegensatz zu gewöhnlichen Siedlern, direkt gesteuert werden. Gebietsexpansionen sind allerdings weiterhin nur mit grenznah platzierten Wachtürmen und Pionieren möglich.

Detailversessen Wege können, wie bereits in Teil 3, nicht mehr selbst gebaut werden, Ihre Träger trampeln die Pfade zwischen den Produktionsgebäuden selbst. Zur schnelleren Warenlieferung stehen Esel zur Verfügung. Die Spielgeschwin-

Kontrovers

„Der vierte Aufguss hätte mehr neue Ideen gebrauchen können.“

„Es ist ein bewährtes Spielkonzept, das gerade so Spaß macht, wie es ist.“

„Die Siedler sind einfach zu lahm. Man kann die Spielgeschwindigkeit nicht erhöhen.“

„Ja, aber wenn sie erst einmal zu den Schwertern greifen, geht es richtig zur Sache. Dann ist man froh, dass die Spielgeschwindigkeit so gemächlich ist.“

„Das Handelssystem hätte mehr Features vertragen können.“

„Dafür sind die Figuren so liebenswert und detailliert wie nie animiert worden.“

Für eine erfolgreiche Siedlung braucht es ausgezeichnetes Ressourcen-Management.

beim Einstieg. Schnell sind die ersten Gebäude errichtet und die Grundversorgung ist gesichert. Hat Ihr Gebiet eine gewisse Größe erreicht und gebieten Sie über einige Gebäude, muss ständig darauf geachtet werden, dass der Nachschub nirgends stockt.

Die Römer führen Sanitäter mit, die verwundete Einheiten heilen. Mayas können mit Blasrohrkriegern Feinde betäuben und die Wikinger greifen auf Axtkämpfer zurück. Für den Kampf auf hoher See stehen Kriegs- und Schlachtschiffe zur Verfügung. Auch bei See-

Siedler 4



Flurschaden im Siedler-Land

Schon Stunden nach dem Verkaufsstart häuften sich die Beschwerden im Blue-Byte-Forum. Viele Siedler-Käufer kämpften mit massiven Startschwierigkeiten und einigen Programmärgernissen. Wir haben für Sie nachgefragt ...

Die größten Siedler-4-Probleme

- Erst mit dem Update auf Version 1.05.795 (auf der Cover-CD) funktionieren Mehrspieler-Duelle über den Blue-Byte-Game-Channel.
- Version 1.05.791 ließ in einigen Missionen kein Abspeichern mehr zu.
- Einige Missionen stürzen nach längerer Spielzeit aus unerfindlichen Gründen ab.
- Ein Absturz erfolgt oft beim Initialisieren einer zweiten Handelsroute.
- Soldaten schießen oftmals auf Eselskarren, nicht auf Gegner. Kleine Gegnerscharen können so ganze Armeen vernichten.
- Die Nachrichtenanzeige ist unvollständig (z. B. keine Info bei Angriffen auf Schiffe).
- Probleme mit diversen CD-ROMs, etwa von Samsung, Kenwood
- Einige Käufer bemängeln Logikprobleme bei den Bau- und Kampffunktionen.

Wurde das Spiel nicht lange genug getestet?

Waldemar Lindemann: Doch, wir haben *Die Siedler 4* sehr lange getestet. Mit dem Betatest beschäftigten sich 30 Leute, sieben davon sind fest angestellt und testen in zwei Schichten, also 16 Stunden am Tag. *Die Siedler 4* ist aber sehr komplex und wir mussten das Spiel gleich auf fünf Betriebssystemen prüfen. Leider sind uns einige Fehler zu spät aufgefallen.

Aber es gab doch schon am ersten Verkaufstag einen Patch?

Waldemar Lindemann: Ja, aber unser Goldmaster war bereits drei Wochen vor dem Verkaufsstart fertig. Wir haben die Online-Version weitergetestet und uns sind einige Probleme aufgefallen.

Wann werden alle Mehrspielermodi funktionieren? Bei welchen gibt's noch Probleme?

Waldemar Lindemann: Spätestens Mitte des Monats wird ein weiterer Patch erscheinen, dann sollten der Kooperativ- und der Wirtschaftsmodus ohne Probleme funktionieren, auch der Konfliktmodus dürfte dann stabiler laufen. Obwohl einige Kunden



Nimmt Stellung • Blue Bytes Community-Manager Waldemar Lindemann stimmte die Einheiten aufeinander ab und testete die Kampagne des Dunklen Volkes.

Probleme haben, läuft bei uns der Voice-Chat ohne Schwierigkeiten. Wir prüfen gerade, ob die Fehler auch an Treiberproblemen liegen könnten.

Mit wie vielen Patches müssen wir denn noch rechnen, bis die größten Bugs behoben sind?

Waldemar Lindemann: Nach dem in Kürze erwarteten Patch vielleicht noch einer oder zwei. Diese Patches schalten dann aber auch neue Features frei.

Nach dem Kauf von Blue Byte durch Ubi Soft ist vielen Käufern nicht klar, wohin sie sich wenden sollen, wenn Probleme auftauchen ...

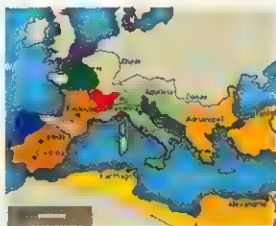
Waldemar Lindemann: Die Blue-Byte-Hotline besteht weiter unter der Rufnummer 0208-4502929. Außerdem sind wir auch über die E-Mail-Adresse hotline@bluebyte.de zu erreichen.

Ureinwohner vs. Siedler

Nicht immer sind Neuankömmlinge erfolgreich. Doch Siedlungsversuche können auch daneben gehen ...

Völkerwanderung

2.-6. Jahrhundert v. Chr.
Mehrere Stämme beschließen, dass das Gras woanders grüner ist. Alle sind unterwegs, einige verlaufen sich völlig. Der Rest hat schließlich keine Lust mehr und bleibt einfach dort, wo er gerade ist.



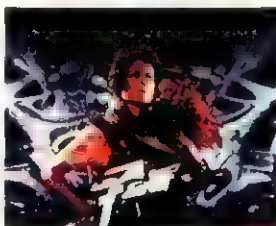
Die Entdeckung Amerikas

1492. Eine kleine Gruppe unternehmungslustiger Spanier landet in der Neuen Welt. Nach anfänglichen Schwierigkeiten kriegen sie einen Fuß in die Tür und die Indianer danach keinen mehr auf den Boden.



Aliens - Die Rückkehr

2128. Eine Gruppe von Kolonisten lässt sich auf einem fremden Planeten nieder. Der Kontakt bricht ab. Beim Eintreffen der Rettungsmannschaft ist keiner mehr da, der sich über die ungastlichen Einheimischen beschweren könnte.



Waffengang • Die Mayas haben die Grenze überquert und bedrängen die Verteidigungsanlagen.

digkeit ist nicht veränderbar, was das Spiel gerade in der Startphase in die Länge zieht. Das aber gibt Ihnen Zeit, die zuckersüße Grafik zu bewundern. Unermüdlich flattern Schmetterlinge und hoppeln Kaninchen über den Bildschirm, Die Siedler 4 suhlt sich in optisch ausgefeilten Kleinigkeiten. Nie zuvor kneteten Bäcker ihr Brot gründlicher. Dank der neuen Zoomfunktion – mit dem Mausrad können Sie Ihre Mannen stufenlos vergrößern – entgeht Ihnen auf Wunsch kein Detail. Ganz so viel Mühe haben sich die Entwickler beim Sound nicht gege-

ben. Die Hintergrundmusik ist wenig abwechslungsreich, was nach einiger Zeit schlichtweg nervt. Noch ein Wort zu den Programmfehlern: Den meisten Bugs können Sie zum Glück mit dem aktuellen Update zu Leibe rücken. Trotzdem ist es unverständlich, dass Blue Byte eine fehlerhafte Verkaufsversion ausgeliefert hat.

Philipp Rohwedder: Immer noch ein ordentliches Spiel, aber Teil 4 bietet wenig Neues. Die meisten Bugs betreffen zwar überwiegend die Mehrspielermodi, einige Logikfehler beeinträchtigen den Spielspaß aber auch in der Kampagne.

Die Siedler 4

GRAFIKKARTENPERFORMANCE

low-end: Voodoo2, Riva TNT, Ati Rage 128

640x480	Technisch nicht möglich	300 MHz	500 MHz	700 MHz
800x600				

normal: Riva TNT 2, Matrox G400, Voodoo3, GeForce2 MX

800x600		300 MHz	500 MHz	700 MHz
1.024x768		300 MHz	500 MHz	700 MHz

high-end: GeForce2, Voodoo5 5500, GeForce2, GTS, Ultra

1.024x768		300 MHz	500 MHz	700 MHz
1.268x1.024	Technisch nicht möglich			

Spielbarkeit **BEDINGT SPIELBAR** **SPIELBAR** **OPTIMAL SPIELBAR**

INSTALLATION

Daten auf CD/Festplatte: 450 MB/300 MB

SOUND

Die Siedler 4 unterstützt alle gängigen Soundformate und Soundkarten. CD-Audiotracks gibt es nicht, die Spielmusik liegt im MP3-Format vor.

EINGABEGERÄTE

Eine Kombination aus Maus- und Tastatursteuerung ist am sinnvollsten. So können viele Aktionen mit Hotkeys verkürzt werden.



Feuerzauber • Im Nu verwandelt der Schmied Eisen in Schwerter.

der mehrspielermodus

Abstürze, Verbindungsprobleme zum Game Channel (www.bluebyte.net/ger/default.asp), fehlende Funktionen – bei den Mehrspielermodi schlug der Fehlerteufel zu. Im Kooperationsmodus stimmen Sie Militär und Wirtschaft aufeinander ab. Das Spielziel kann nur mit vereinten Kräften erreicht werden, Sie brauchen also einen Verbündeten, auf den Sie sich verlassen können. Bis zum Zeitpunkt des Tests funktionierten diese Spielmodi aber nur sporadisch. Testen konnten wir den Konfliktmodus, wo Partien aber häufiger zusammenbrachen. Hier gilt es, wie im Einzelspieler-Szenario, bis zu sieben Gegner zu vernichten. Beim Wertsiedeln spielen mehrere Spieler auf der gleichen Karte gegen die Uhr. Ist die Partie beendet, wird verglichen, wer die schönere Siedlung aufgebaut hat. Zur Individualisierung des eigenen Stammes dürfen für Mehrspieler-Duelle Wappen und Flaggen frei gestaltet werden, was aber im Internet auch noch nicht funktionierte. Dafür klappete zumindest der Voice-Chat mit dem Microsoft Game Commander. Die etlichen Fehler haben zur Abwertung des Mehrspielermodus geführt. Hoffentlich schafft der nächste Patch die versprochene Abhilfe.

Für manche Mehrspieler-Szenarien benötigen Sie auch starke Partner, die Sie im Kampf gegen fremde Völker unterstützen.

Die Siedler 4

SCULP

Mindestens:

Pentium 200, 64 MB RAM,
4 MB Grafikkarte

Empfohlen:

Pentium 3 500, 128 MB RAM,
32 MB 3D-Grafikkarte

Getestete Version:

Deutsche Verkaufsversion

MEHRSPIELER

Spieler pro PC: 1

Netzwerk: 8

Internet: 8

Spieler pro CD: 1

Mehrspielerwertung: **2,7**

➤ Verbesserte, niedliche Grafik

➤ Ausgereiftes Spielprinzip

➤ Zu wenig Neuerungen

➤ Mäßige Hintergrundmusik

➤ Dunkles Volk nicht spielbar

Grafik:  2,0

Sound:  2,4

Steuerung:  2,1

Ein aufpolierter Anzug für ein bekanntes, aber gutes Spielkonzept

Spielspaß: **2,3**

spieletipps



Gartenschau • Um das Land wieder bewohnbar zu machen, sollten Sie mehrere Gärtner einsetzen, die im Idealfall von Soldaten geschützt werden.

Der Aufbau geht so schleppend voran – kann ich ihn irgendwie beschleunigen?

Sorgen Sie für genügend Baumaterialien, gerade in der Anfangsphase. Errichten Sie mindestens zwei Holzfällerhütten samt Förster und Sägewerk sowie zwei Steinmetzhütten. Achten Sie auf die Besonderheiten des Volkes. Verdoppeln Sie außerdem die Zahl der Planierer und Bauarbeiter.

Wie greife ich meinen Gegner am besten an?

Sabotieren Sie seinen Nachschub. Versuchen Sie, seine Kasernen, Waffenschmieden und Rohstoffminen in Mitleidenschaft zu ziehen, indem Sie das Land ringsherum mit Gärtnern einnehmen. Sind alle Farmen zerstört, verschwindet der Schutzschild des Dunklen Tempels und Sie können zum Großangriff übergehen.

Wie erhöhe ich meine Kampfwertung?

Jedes errichtete Gebäude geht in die Kampfwertung ein. Zier-

objekte werden doppelt gewertet. Sobald Ihre Wirtschaft läuft, sollten Sie diese verstärkt bauen.

Wozu brauche ich den Hauptmann?

Wenn Sie Ihre Truppen gruppieren und ihnen einen Hauptmann mitgeben, erhalten Sie einen Angriffsbonus von zehn Prozent. Zusammen mit einer hohen Kampfwertung können Sie den Gegner so auch mit einer geringeren Anzahl an Einheiten besiegen.

Wie zerstöre ich den Dunklen Tempel?

Zerstören Sie die Pilzfarmen, indem Sie das Land ringsherum mit Gärtnern einnehmen. Sind alle Farmen zerstört, verschwindet der Schutzschild des Dunklen Tempels und Sie können zum Großangriff übergehen.



Grenzkontrolle • Kleine Wachtürme können einem geballten Angriff meist nicht lange standhalten. Es ist es daher sinnvoll, Truppen in der Nähe zu haben, die im Ernstfall schnell reagieren können.



Final Frontier • Unermüdlich erweitern Pioniere die Grenzen des Reiches.



Feuerregen • Mit dem geeigneten Zauberspruch sind auch wahre Horden von Untoten kein Problem mehr.

Fies • Diese kleinen Echsen stellen zwar alleine keine Gefahr dar, treten aber gerne in Rudel auf und umzingeln den Helden.



[FAKTEN]
 Entwickler: Piranha Bytes
 Vertrieb: Egmont Interactive
 Preis: Ca. DM 90,-
 USK: Ab 12 Jahren
 Erscheint: 15.03.2001
 Online: www.gothic.de

gothic

Der Regenmacher • Von solch mächtigen Beschwörungsformeln können Sie zu Anfang nur träumen – und räumen später kräftig damit auf.

Wenn Zauberer Mist bauen, hat das in der Regel unangenehme Konsequenzen. Und wer muss das dann ausbaden? Genau, niemand anderes als Sie! Im Rollenspiel Gothic werden Sie mitten in ein riesiges Gefängnis geworfen und sind zunächst einmal auf sich allein gestellt. Aber der Reihe nach –



Um seinen Krieg gegen die Orkhorden zu finanzieren, lässt der König von Myrtana die Diebe und Gauner des Landes in den Erzminen schuften. Da diese aber von Natur aus keine Lust auf Zwangsarbeit haben und lieber heute als morgen mit dem geschürften Erz die Kurve kratzen, erschufen die Zauberer des Königs eine magische Barriere um die Minen herum, die zwar jede Form von Leben hinein-, aber keines wieder herauslässt – Ihr Gefängnis eben. So weit, so schlecht, wäre nicht auch noch die Beschwörung der Kuppel schief gegangen und hätte die Magier mitsamt den Arbeitern in der Kuppel eingeschlossen.

Lagerkoller Als man Sie in das magische Gefängnis verfrachtet, hat sich dort bereits eine autarke Gesellschaft gebildet. Während das „Alte Lager“ den König weiterhin fleißig mit Erz beliefert und sich im Gegenzug Schnaps, Frauen und Nahrung spendieren lässt, ist das „Neue Lager“ ganz auf den Ausbruch

Beeindruckend ist die Künstliche Intelligenz der verschiedenen Monster.

fixiert: Die eingesperrten Zauberer lassen ordentlich Erz auftürmen, um es irgendwann in die Luft zu sprengen und damit die Barriere zu durchbrechen. Schließlich gibt es auch noch das „Sumpflager“, in dem es sich eine verschrobene Sekte gemütlich gemacht hat und ein mysteriöses Wesen namens Schläfer anbetet. Da Sie ohne Ausrüstung und mit nur leidlichen Waffenfähigkeiten hier landen, sollten Sie zunächst einmal ein paar kleinere Aufträge für die Insassen absolvieren. Später

„wir brauchen keinen Vergleich zu scheuen“

Tom Putzki, Marketing Director von Phenomedia und eines der drei Gründungsmitglieder von Piranha Bytes, stellte sich unseren Fragen.

Was unterscheidet Gothic von anderen Rollenspielen?

Tom Putzki: Zunächst mal mit Sicherheit die Einsteigerfreundlichkeit. Im Gegensatz zu herkömmlichen Rollenspielen braucht man bei Gothic vor Spielbeginn nichts zu machen, man klickt auf „Play“ und spielt los. Ein weiteres wichtiges Feature ist die Welt von Gothic, sowohl hinsichtlich der Landschaft als auch der Bewohner. Dichte Wälder, Flüsse, Wasserfälle, Berge, Täler, Seen, Höhlen, Dungeons, Tempel und Verliese sowie die drei unterschiedlichen Hauptlager, dazu eine enorme Sichtweite und riesiger Detailreichtum – das macht die Welt von Gothic aus. Und es ist keine leere, tote Welt, sondern eine lebendige und herausfordernde Welt.

Auf welches Feature seid ihr besonders stolz?

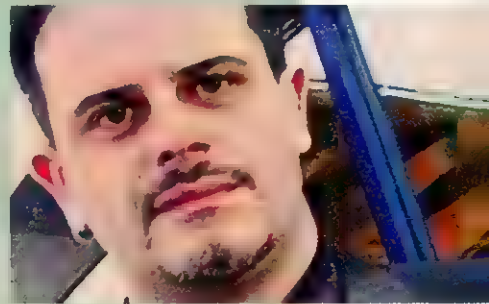
Tom Putzki: Das ist vor allem unsere Künstliche Intelligenz. Es gibt Monster, die vor einem star-

ken Spieler fliehen, die ihn erst warnen und eine Rückzugsmöglichkeit bieten, die ihn sofort angreifen oder die ihre Kumpels zu dem Kampf herbeirufen! Ähnlich die Nicht-Spieler-Charaktere (NSCs): Greife einen Kollegen von ihnen an und du hast ein Problem. Greife ihren Feind an und du bist ihr Held.

Drei Jahre Entwicklungszeit sind schon eine ganze Menge. Was hat euch so viel Zeit gekostet?

Tom Putzki: Wir haben mit Gothic ein Spiel entwickelt, das von Anfang an auf internationale Konkurrenzfähigkeit ausgelegt war, und ich denke, wir brauchen keinen Vergleich zu scheuen! Als wir Gothic begonnen haben, setzten wir in puncto 3D komplett auf die Voodoo-Technologie. Von Direct3D sprach damals noch niemand. Die Umstellung mitten im Projekt hat uns dann einiges an Zeit gekostet. Was ebenfalls sehr viel Zeit gekostet hat, war unsere KI. Sie war

so gut, dass sie uns mehr als einmal gnadenlos überrascht hat. NSCs, die für den Storyplot wichtig waren, haben sich von anderen, verfeindeten NSCs umbringen lassen oder sind unter die Monster geraten. Teilweise wurden ganze Lager entvölkert, weil be-



stimmte Monster sich zu einem Sturmangriff entschlossen hatten. Der Testing- und Finetuning-Aufwand bei Gothic war ungeheuer hoch. 250 NSCs und 500 Monster, die alle ihr eigenes Leben führen, unter einen Hut zu bringen, war eine Wahnsinnsarbeit!

Jurassic Park • Gefräßige Dinosaurier lauern unserem Helden hinter jeder Ecke der Oberwelt auf.



kontrovers

„Ein deutsches Rollenspiel von den Moorhuhn-Machern. Kann das was werden?“

„Eindeutig ja. Da kann sich so mancher amerikanische Konkurrent eine Scheibe abschneiden.“

„Ach du liebe Güte – was ist denn das für eine Steuerung? Ist das ein Ego-Shooter oder ein Rollenspiel?“

„Okay, intuitiv ist die Steuerung wirklich nicht, aber man gewöhnt sich recht schnell daran.“

„Eine riesige Oberwelt und dann nicht einmal ein richtiges Automapping. Wer soll sich denn da zurechtfinden?“

„Jeder, der ein wenig Zeit und Geduld investiert – und anschließend mit spannenden Erkundungstouren belohnt wird.“



Brennbar • Der Flammenfackel verwandelt Skelette in wandelnde Wunderkerzen.

im wettbewerb

Schnellen Schrittes nistet sich *Gothic* ganz oben in den Referenzen ein. Lediglich *Baldur's Gate 2* und *Diablo 2* bieten noch einen Tick mehr Langzeitmotivation. Im Feld der reinen 3D-Rollenspiele ist das Werk von Piranha Bytes aber völlig unangefochten und läuft *Ultima 9* durch die höhere Komplexität und den größeren Umfang eindeutig die bisherige Spitzenposition ab.

Baldur's Gate 2 1,6
Diablo 2 1,7
Gothic 1,8
Ultima 9 1,9

Gothic

GRAFIKKARTENPERFORMANCE

low-end: Voodoo2, Riva TNT, ATI Rage 128

640x480	300 MHz	500 MHz	700 MHz
800x600	300 MHz	500 MHz	700 MHz

normal: Riva TNT2, Matrox G400, Voodoo3, GeForce2 MX

800x600	300 MHz	500 MHz	700 MHz
1.024x768	300 MHz	500 MHz	700 MHz

high-end: GeForce2, Voodoo5 5500, GeForce2 GTS, Ultra

1.024x768	300 MHz	500 MHz	700 MHz
1.268x1.024	300 MHz	500 MHz	700 MHz

Spielbarkeit **BEDINGT SPIELBAR** **SPIELBAR** **OPTIMAL SPIELBAR**

INSTALLATION

Daten auf CD/Festplatte: 600 MB/1.000 MB

SOUND

Unterstützt werden alle gängigen Sound-Formate. Die bekannte Musikgruppe In Extremo steuerte einige Tracks zu der Hintergrundmusik bei. Gespräche und Zwischensequenzen sind komplett mit Sprachausgabe hinterlegt.

EINGABEGERÄTE

Die Steuerung erfolgt durch eine gewöhnungsbedürftige Kombination aus Maus und Tastatur. Reine Tastatursteuerung ist möglich, wird aber nicht empfohlen, andere Eingabegeräte werden nicht unterstützt.

betreiben Sie Spionage, entdecken ungesehen geheime Rezepte oder organisieren gar verbotene Treffen – Ihre Missionen werden immer komplexer. Je nach Vorgehensweise entscheidet der Ausgang dieser Aufträge über Ihr Ansehen in den jeweiligen Lagern.

Steuererklärung Sie steuern Ihren namenlosen Helden aus der bekannten *Tomb Raider*-

rade zu Beginn nur allzu oft zum Tode Ihres Protagonisten und damit auch zu ungewöhnlich langen Ladezeiten führt. Eine halbe Minute dauert alleine das Neuladen eines Spielstandes und selbst das Abspeichern schlägt mit einer ähnlich langen Wartezeit zu Buche – für heutige Verhältnisse nicht mehr akzeptabel. Gekämpft wird in *Gothic* übrigens sehr exzessiv. Die liebevoll ge-

Die Grafik der Ober- und Unterwelt hält dem Vergleich mit *Ultima 9* locker stand.

Perspektive und dürfen sich dabei völlig frei durch die riesige Spielwelt bewegen. Mit den Pfeiltasten gehen, rennen und springen Sie, die Maus bleibt dem Drehen des Blickwinkels sowie den vielfältigen Interaktionsmöglichkeiten vorbehalten. Einige Tastenkombinationen müssen allerdings erst mühsam erlernt werden. Leider reagiert die Steuerung auch in den Kämpfen etwas hakelig und ungenau, was ge-

staltete Flora und Fauna der Gefängniswelt trachtet Ihrem Helden hinter nahezu jeder Ecke nach dem Leben. Neben alten Bekannten in Form von Orks und Goblins werden Sie auch von überdimensionalen Fliegen, blutrünstigen Riesenechsen und einer Heerschar von Untoten attackiert. Beeindruckend ist dabei die durchdachte Künstliche Intelligenz der verschiedenen Monster: Drohlaute werden ausge-



Eigenleben • Auch die übrigen Inhasen des magischen Gefängnisses beherrschen die hohe Kunst der Magie.



Gastauftritt • Die bekannte Musikgruppe In Extremo konnte für einen kleinen Gig im Burghof gewonnen werden.

stoßen, oft werden Sie geknallt umzingelt und bevorzugt von hinten attackiert.

Copperfield lässt grüßen Gezaubert werden darf natürlich auch. Eine entsprechende Ausbildung vorausgesetzt, werfen Sie mit Blitzen, Feuerbällen und Eisblöcken nur so um sich. Welche Magiegattung Sie verwenden, hängt übrigens von Ihrer auserwählten Lagerzugehörigkeit ab. Während sich das Alte Lager auf offensive Feuerzauber spezialisiert hat, manipulieren Sie als Sektenjünger den Geist Ihres Widersachers. Die Effekte der einzelnen Sprüche sind hübsch animiert und überaus vielfältig – ein paar mehr Zauber hätten es aber schon sein dürfen. Einen Zahlenschungel, wie aus Baldur's Gate 2 bekannt, suchen Sie aber bei Gothic vergeblich, visuelle Darstellung ist Trumpf. So wird die Stärke eines Zauberspruches nicht zu Beginn ausgewählt, sondern richtet sich nach der Dauer, für die Sie die Beschwörung aufrechterhal-

ten. Auf diese Weise wächst der Feuerball in Ihrer Hand von einer winzigen Kugel bis hin zu einem herrlich animierten Flammeninferno. Aber nicht

nur die Animationen sind eine Augenweide. Die Darstellung der Ober- und Unterwelt hält dem Vergleich mit Ultima 9 locker stand und beeindruckt ein ums andere Mal mit tollen Wettereffekten und wunderschönen Sonnenuntergängen.

Virtuelle Realität Egal wohin man sich begibt, mit wem man redet oder welchen Auftrag man gerade ausführt: Das Gefühl, sich in einer lebenden und atmenden Welt zu befinden, ist einfach grandios. Rollenspieler, die schon die perfekt simulierte Welt von Ultima 7 faszinierte, werden sich in Gothic jedenfalls schnell heimisch fühlen. Die NSCs gehen am Tag ihren Tätigkeiten

nach, versammeln sich am Abend vor dem Lagerfeuer und zeigen sich dem Frühaufsteher bei ihrer Morgentoilette am Fluss. Die Nettospielzeit be-

Das Gefühl, sich in einer lebenden und atmenden Welt zu befinden, ist grandios.

trägt rund 80 Stunden – angesichts von über 250 NSCs, ca. 500 Monstern und einer rund zwei Quadratkilometer großen Oberwelt kaum verwunderlich.

Jochen Gebauer: In Gothic muss man sich zwangsläufig verlieben – wenn man sich von dem durchaus happigen Schwierigkeitsgrad und der ungewöhnlichen Steuerung nicht abschrecken lässt. Die verschiedenen Lager laden zum Ausprobieren und mehrmaligen Spielen ein, die Oberwelt ist für ausgedehnte Erkundungstouren wie geschaffen und die Story eine düstere Meisterleistung. Ein Pflichtkauf für erfahrene Rollenspieler, denen Baldur's Gate 2 zu textlastig und Ultima 9 zu einfach ist.

Gothic



Mindestens:
Pentium 2 300, 64 MB RAM,
16 MB Grafikkarte

Empfohlen:
Pentium 3 700, 256 MB RAM,
64 MB Grafikkarte

Getestete Version:
Goldmaster, Anfang März

MEHRSPIELER

Spieler pro PC: 1

Netzwerk: –

Internet: –

Spieler pro CD: 1

Mehrspielerwertung: –

- ✦ Riesige Spielwelt
- ✦ Tolle Story
- ✦ Ausgereifte Künstliche Intelligenz
- Kein echtes Automapping
- Zu lange Ladezeiten

Grafik: 1,7
Sound: 1,8
Steuerung: 2,2

Enorm komplexes Rollenspiel mit gelungener Optik.

Spielspaß: **1,8**

In der **NBA** steigert sich der Würzburger Dirk Nowitzki von Saison zu Saison. „The German Wunderkind“ überzeugt selbst von der 3-Punkte-Linie, wovon Sie sich auch bei **NBA Live 2001** ein Bild machen können. Konnte sich das Computerspiel ebenfalls steigern?



Nicht zu stoppen • 17er-Jahre-All-Star Moses Malone sinkt vor Ehrfurcht in die Knie, wenn Shaq O'Neal zum Slam Dunk ansetzt. Auch Larry Bird kommt zu spät.

[FAKTEN]
 Entwickler: EA Sports
 Vertrieb: Electronic Arts
 Preis: Ca. DM 90,-
 USK: Ohne Altersbeschränkung
 Erscheint: Bereits erhältlich
 Online: www.easports.com

nba live 2001

Die Entwickler von EA Sports verpassten ihrem Basketball-Baby in der sechsten Auflage einige Detailverbesserungen, neue Spielideen suchen Sie aber vergeblich. Der Trainingsmodus und der 3-Punkte-Wettbewerb wurden gar gestrichen. Dafür können Sie aus allen 29 NBA-Teams Ihren Lieblingsverein wählen und diesen als Spieler und Manager in Personalunion durch 25 Jahre Ligaalltag führen. Dabei sind nun auch Mega-Deals zwischen mehreren Vereinen möglich, was in der NBA an der Tagesordnung ist.

Spielfreude pur Spielerisch und optisch gibt's an NBA Live 2001 nichts auszusetzen. Die Computergegner sind ausreichend stark, Ihre Korbjäger beherrschen wieder ein paar zusätzliche Tricks und Kamera sowie Steuerung sind frei konfigurierbar. Dank der vier Schwie-

rigkeitsgrade kommen Einsteiger und Profis gleichermaßen auf ihre Kosten. Während der Matches reagieren jetzt auch Publikum und Bankspieler mit frenetischem Applaus oder Kopfschütteln auf Ihre Spielaktionen. Wenn Sie wissen wollen, wie das aktuelle Team der L.A. Lakers gegen die All-Stars der 70er abschneiden würde, organisieren Sie einfach ein Freundschaftsspiel. Alle Top-Spieler der letzten 50 Jahre finden sich im Spiel. Die wichtigste Nachricht für Fans ist aber, dass sie endlich auch online gegen Zocker aus aller Welt antreten können.

Christian Bigge: Ein super Spiel, doch für Besitzer des Vorgängers lohnt der Kauf nur bedingt. Zu gering fallen die Unterschiede zwischen den Versionen aus. Gelegenheits-Korbjäger werden mit dem Budget-Angebot des Vorgängers günstiger bedient.

NBA Live 2001

Mindestens:
 Pentium 200, 32 MB RAM,
 4xCD-ROM, 96 MB Festplatte

Empfohlen:
 Pentium 3 700, 128 MB RAM,
 8xCD-ROM, 555 MB Festplatte

Getestete Version:
 Englisch-Goldmaster

MEHRSPIELER

Spieler pro PC: 4

Netzwerk: 8

Internet: 8

Spieler pro CD: 1

Mehrspielerwertung: 1,6

- + Enorm detaillierte Grafik
- + Wunderschöne Animationen
- + Online-Duelle möglich
- Wenig Neuerungen
- Kein 3-Punkte-Wettbewerb

Grafik: 1,6

Sound: 2,0

Steuerung: 1,7

Wenig innovativ, aber besser als FIFA und schöner als NHL

Spielspaß: 1,6



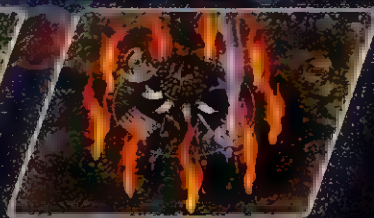
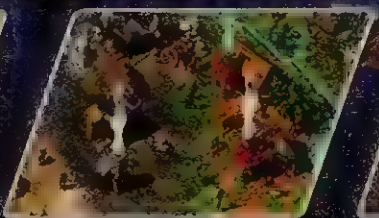
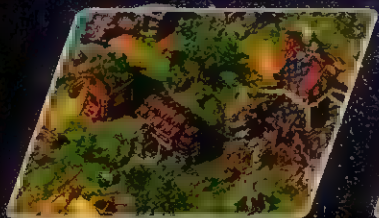
Treffsicher • Dirk Nowitzki von den Dallas Mavericks bei einem erfolgreichen 3-Punkte-Wurf. Die Bank der Minnesota Timberwolves schaut staunend zu.

DIE SIEDLER IV



Täler, Wiesen, Wälder – einfach grässlich! Denn Morbus hasst alles, was grün ist. So zögert er keinen Moment, das Land der Siedler mit Pilzen und Schattenkraut in eine finstere Einöde zu verwandeln...

Seit Februar auf PC CD-ROM.



Spielen Sie DIE SIEDLER IV auch online im BLUE BYTE GAME CHANNEL!

Aufregende Spiele gegen reale Gegner!

Direkter Spielstart über den Browser!

Clans, Turniere und Gewinnspiele!

Spielpartner rund um die Uhr, weltweit!

Welttranglisten, Foren und Chats!

Infos, automatische Updates, Online-Services!

Alles im BLUE BYTE GAME CHANNEL: www.bluebyte.net

© 2001 Blue Byte Software. All rights reserved. Settlers® is a registered trademark of Blue Byte Software. Blue Byte Software is a registered trademark of Ubi Soft Entertainment. Blue Byte Software is a company of Ubi Soft Entertainment.





Weit voraus • So schön hat ein virtueller Ferrari noch nie ausgesehen. Mit F1 Racing Championship hat Ubi Soft nicht nur in Sachen Grafik alle Konkurrenten überholt.

TOP
OF
GAME ON!
5/2001

F1 racing championship

[FAKTEN]

Entwickler: Video Systems

Vertrieb: Ubi Soft

Preis: Ca. DM 90,-

USK: Ohne Altersbeschränkung

Erscheint: Bereits erschienen

Online: www.f1racingchampionship.de

Endlich rasen sie wieder! Glauben Sie, dass Michael Schumacher mit Ferrari seinen WM-Titel verteidigen kann oder gehören Sie eher zu den Skeptikern? Egal, denn **pünktlich zum Saisonstart** können Sie eventuelle Patzer Ihrer Lieblingspiloten am Monitor wieder gutmachen.

Mit F1 Racing Championship bläst Ubi Soft erneut zur Attacke auf den Genethron in der Königsklasse – und dort residiert bislang immerhin das Schwergewicht aus dem Hause Microprose, Grand Prix 3. Doch Ubi Soft hält dagegen: Die 16 Strecken wurden diesmal zentimetergenau mit GPS (Global Positioning System) ausgemessen und digitalisiert. Detailgetreu sind auch die Wagen der elf Teams der Saison 1999 nachgebildet, deren polierte Oberflächen dank der neuen Grafik-Engine „Revenge“ sogar die Umgebung reflektieren. Die Landschaftsdarstellung eröffnet neue Dimensionen. Mit Sichtweiten von bis zu 1,5 km können Sie selbst weit entfernte

Hochhäuser an dem dicht bebauten Kurs in Monaco erkennen – und das weitestgehend ohne lästige Grafik-Ruckler. Der Detailreichtum grenzt an Pedanterie. Selbst die Nieten an der Fahrbahnbegrenzung sind zu erkennen.

Realismus pur Bekanntlich nützt dem Simulations-Fan die schönste Grafik aber nichts, wenn die Fahrphysik nicht stimmt. Doch zum Glück hat das Entwickler-Team auch hier ganze Arbeit geleistet. Das Fahrgefühl ist äußerst realistisch. Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad müssen Sie schon beim Beschleunigen aufpassen, dass die Reifen nicht durchdrehen und der Wagen



Auf Abwegen • Bei Unfällen oder Ausrutschen wie hier zeigen FIA-Kommissare die gelbe Flagge, um die Heranfahenden zu warnen.

Millimeterarbeit • Dank GPS entsprechen die virtuellen Strecken exakt ihren Vorbildern aus der Realität. Selbst die Dicke der Curbs (die rot-weißen Begrenzungen) wurde von den Entwicklern vermessung.

Karambolage • Hier hat es ausnahmsweise mal Mika Häkkinen und Jarno Trulli erwischt. Die Anzeige am linken Bildrand zeigt, welchen Schaden das Fahrzeug genommen hat. In diesem Fall fehlt die komplette Front: Totalausfall.

unfreiwillig Pirouetten dreht. Doch obwohl die eine oder andere Trainingsrunde notwendig ist: Selbst für Grünschnäbel ist F1 Racing Championship nicht zu schwer. Ein weites Spek-

nach Fahrer und Rennstall gehen diese unterschiedlich aggressiv zu Werke. Unerfahrene Piloten können Sie durch Drängereien zu einem Fahrfehler nötigen. Auch das ausgezeich-

neten Rennzirkus gern im Internet gestartet hätte, ließ die FIA dies nicht zu. Da der Multiplayer-Modus von F1 Racing Championship jedoch das Internet-Protokoll TCP/IP verwendet, könnte aus der Szene ein inoffizieller Patch nachfolgen, der Online-Rennen doch noch ermöglicht. Keine Frage, F1 Racing Championship stößt Grand Prix 3 mit Nachdruck vom Siegerpodest, weil es ebenso viel Fahrgefühl vermittelt, technisch aber deutlich die Nase vorn hat.

Bernd Berheide: Ubi Softs Entwicklerteam hat ganze Arbeit geleistet: Die schönste Grafik des Genres und ein atemberaubendes Fahrgefühl, gepaart mit einem äußerst realistischen Physikmodell, machen F1 Racing Championship zum neuen Referenzprodukt bei den Rennsimulationen. Lediglich der eintönige Sound trübt das Glücksgefühl. Dennoch: Wer gerne auf vier Rädern über den virtuellen Asphalt jagt, kommt an diesem Titel nicht vorbei.

nete dynamische Wettersystem beeinflusst die Physik: Bei nasser Strecke lassen sich die Boliden deutlich schwerer kontrollieren.

Gemeinsam rasen Wer schließlich genug von einsamen Runden vor dem Bildschirm hat, kann im lokalen Netzwerk gegen bis zu 22 menschliche Gegner antreten – diesmal bleiben dort die vom Vorgänger bekannten Synchronisationsfehler aus. Obwohl Ubi Soft den

Je nach eingestelltem Schwierigkeitsgrad müssen Sie schon beim Beschleunigen aufpassen, dass die Reifen nicht durchdrehen und der Wagen unfreiwillig Pirouetten dreht.

trum an Einstellungsmöglichkeiten ermöglicht dem Anfänger einen leichten Einstieg und bietet dem Profi Herausforderungen satt. Das geht über Bremshilfen, Antischlupf-Regelung, die Anzeige der Ideallinie bis hin zur Einstellung der Gegner-Intelligenz. Auch kleinste Veränderungen im Setup des Wagens machen sich bei der Fahrt sofort bemerkbar. Das Verhalten der computer-gesteuerten Gegner ist in der Tat äußerst unterschiedlich. Je

F1 Racing Championship

- Mindestens:**
Pentium 2 300, 64 MB RAM,
6xCD-ROM, 46 MB Festplatte
- Empfohlen:**
Pentium 3 500, 128 MB RAM,
10xCD-ROM, 368 MB Festplatte
- Getestete Version:**
Deutsche Verkaufsversion
- MEHRSPIELER**
Spieler pro PC: 2
Netzwerk: 22
Internet: –
Spieler pro CD: 2
Mehrspielerwertung: **2,0**
- + Extrem realistische Grafik
- + Ausgezeichnetes Physiksistem
- + 11 Wagenmodelle
- + KI der Computerfahrer
- 2 Jahre alte Saisonkosten

Grafik: 1,4

Sound: 2,3

Steuerung: 1,6

Die augenblicklich beste Rennsimulation für den PC.

Spielspaß: **1,6**

[FAKTEN]
 Entwickler: Black Isle Studios
 Vertrieb: Virgin Interactive
 Preis: Ca. DM 40,-
 USK: Ab 12 Jahren
 Erscheint: März 2001
 Online: www.icewindale.de

icewind dale- herz des winters



Zauberhaft • Die Effekte der neuen Zaubersprüche sind wunderschön animiert.

Ätzend • Ein solcher Säureregen eignet sich vor allem gegen größere Gegnerhorden.

Über friedliche Ländereien herzufallen, dürfte zum **Standard-Repertoire** eines nordischen Barbarenstammes gehören. Ein **Drache als Anführer** der plündernden Horde fällt eher aus dem Rahmen. Raten Sie doch mal, wer der blutdürstigen Schar die Stirn bieten darf.

Es ist schon so eine Sache mit Rollenspiel-Add-ons: Kaum ist das in der Vollversion bedrohte Land gerettet, schlägt der böse Hersteller-Gott im Sinne der Gewinnmaximierung erneut zu und verbreitet weitere 25 Stunden lang Angst und Schrecken. Im Falle von Icewind Dale hat er nicht nur 30 fiesere Monster und 80 mächtigere Artefakte im Gepäck, sondern entschädigt Ihre gestressten Recken auch mit hochauflösender Grafik von bis zu 2.048x1.536 Bildpunkten sowie exakt 52 brandneuen Zaubersprüchen. Ehrensache, dass das Level-Limit Ihrer sechsköpfigen Heldengruppe bis auf Stufe 30 aufgestockt wurde, was für Sie bedeutet, dass etliche Spezialfähigkeiten zusätzlich erlernt werden können.

Klotzen statt kleckern Veteranen des Originalspiels müssen selbstverständlich nicht noch einmal neu starten – einfach

die alten Charaktere wieder ausgegraben und schon kann die Hatz nach dem Herz des Winters beginnen. Hartgesottene spielen alternativ das komplette Spiel inklusive Erweiterung erneut durch, wahlweise auch mit der Unterstützung menschlicher Mitstreiter. Bevor Sie gen Norden ziehen, sollten alle Helden aber mindestens die neunte Erfahrungsstufe erreicht haben. Anderenfalls dürfte alleine die verbesserte künstliche Intelligenz der Monster dafür sorgen, dass Ihr Sextett in Sekundenchnelle zu Kleinholz verarbeitet wird. Wer das Originalspiel mochte, darf bedenkenlos zugreifen.

Jochen Gebauer: Respekt! So muss eine gute Erweiterung aussehen. Die Verbesserungen bei Technik und Benutzerführung sind auch im Originalspiel verfügbar, die neuen Monster und Zaubersprüche angenehm vielfältig und die Story gewohnt spannend.

Icewind Dale

Mindestens:
 Pentium 2 233, 32 MB RAM,
 8xCD-ROM, 200 MB Festplatte
Empfohlen:
 Pentium 3 500, 64 MB RAM,
 8xCD-ROM

Getestete Version:
 Goldmaster vom 01.03.2001

MEHRSPIELER
 Spieler pro PC: 1
 Netzwerk: 6
 Internet: 6

Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: 2,1

- + Haufenweise neue Monster
- + Stark verbesserte Grafik
- + Einfachere Bedienung
- Unausgeglichene Wegfindung
- Schwache Sprachausgabe

Grafik: 2,3

Sound: 2,2

Steuerung: 2,4

Rundum gelungene Erweiterung ohne echte Schwächen.

Spielspaß: 2,2

BLOND DU WILLST ES DOCH AUCH



BLOND MACHT DICH ZUM STAR
Das grosse Casting jetzt im Heft

jetzt im Handel für nur 3,50 DM

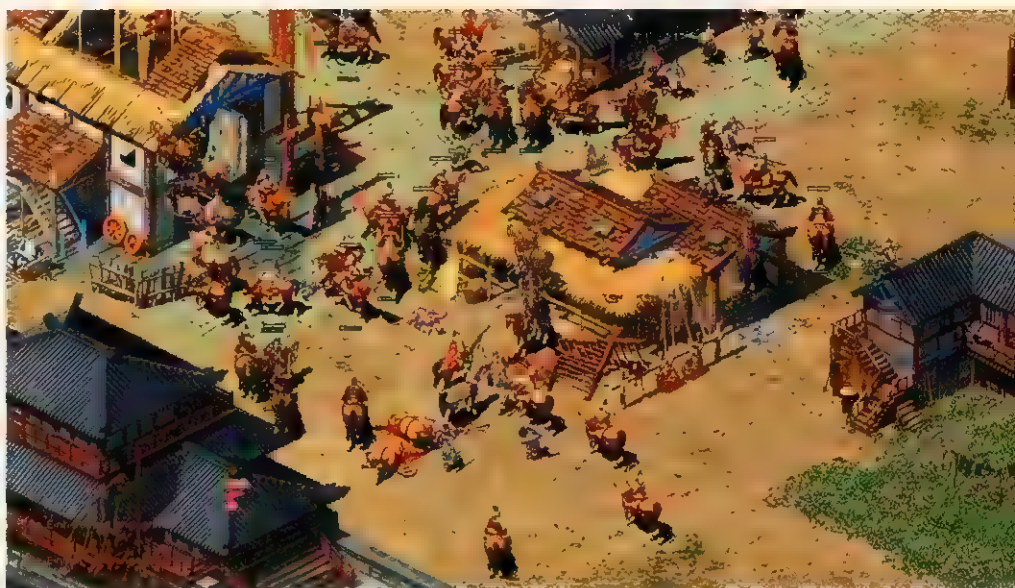
blond
magazine

[FAKTEN]

Entwickler: Overmax Studio
 Vertrieb: Eidos
 Preis: Ca. DM 90,-
 USK: Ab 12 Jahren
 Erscheint: März 2001
 Online: www.eidos.de/games/embed.html?gmid=83

three kingdoms - im jahr des drachen

Im Jahre 189 steht das chinesische Kaiserreich vor dem Zusammenbruch. Ein perfekter Hintergrund, um sich als **Held und Bewahrer** des Reiches zu etablieren oder kläglich zu scheitern.



Kulturrevolution • Die Mauern sind gestürmt und Ihre Truppen fallen in die feindliche Stadt ein.

Zu Beginn entscheiden Sie sich für einen von drei Kriegsherren und damit für eine Kampagne mit 13 bis 15 Missionen. Alles läuft nach bekanntem Schema ab: Einige Untertanen werden zum Ressourcensammeln geschickt. Klaglos schürfen sie Erz und fällen Bäume. Die erste Kaserne ist bald gebaut und schon werden Ihre Bauern abkommandiert, um sich als Soldaten schleifen zu lassen. Andere sorgen für Nachschub an Waren, züchten Pferde oder entwickeln Kriegsgerät. All dies geschieht in Ihrer eigenen

Stadt, die von Anfang an durch dicke Wehrmauern geschützt ist. Das Besondere an *Three Kingdoms* ist, dass auf mehreren Karten gleichzeitig gespielt wird. Mit einem Klick wechseln Sie von Ihrer Stadt auf die Umgebungskarte oder zu einer feindlichen Stadt. Gespielt wird in der genretypischen isometrischen Perspektive.

Die Kunst des Krieges Ihre Armee wartet mit diversen Waffengattungen und einem Fuhrpark von Kriegsmaschinen auf. Generäle erhöhen die Kampfkraft der Truppe, die Ihre Be-

fehle in traditionellem Chinesisch quittiert und todesmutig Ihren Mausclicks folgt. Störend im Gesamtbild ist der Fog of War. So verschwindet nach einiger Zeit das erkundete Gebiet wieder in undurchdringlichem Schwarz. Genauso übrigens wie die Steuerung, der leider sämtliche Formations- und Automatikfunktionen abgehen, was bei Massenschlachten zu unnötiger Hektik führt.

Philipp Rohwedder: Gut an *Three Kingdoms* ist das Spiel über mehrere Karten, ansonsten fehlt an allen Enden etwas mehr Feinschliff.

Three Kingdoms

Mindestens:
 Pentium 2 300, 64 MB RAM,
 4xCD-ROM, 400 MB HD
Empfohlen:
 Pentium 3 500, 128 MB RAM,
 8xCD-ROM, 700 MB HD
Getestete Version:
 Deutsche Verkaufsversion
MEHRSPIELER
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: 8
Internet: 8
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: 2,5

- + Mehrere Spielerebenen
- + Interess. Helden-Einheiten
- Chaotische Geschichte
- Nerviger Fog of War
- Unspektakuläre Grafik

Grafik: 2,1

Sound: 2,3

Steuerung: 2,7

Gut verdauliche Sommerkost
 für Echtzeitstrategen

Spielspaß: **2,6**



Lagerleben • In den Feldlagern sammeln sich die Truppen für den Sturm.



new highscore!

status: beginner

Wirklich gute Spiele gibt's bei gameplay
www.gameplay.de

Willkommen bei gameplay, Europas größtem Spieleanbieter für PC, PlayStation 2, PlayStation, Dreamcast, N64, Gameboy, DVD und Zubehör. **Gleich reinklicken und kostenlosen Katalog bestellen.** Oder anrufen: (0931) 35 45 222



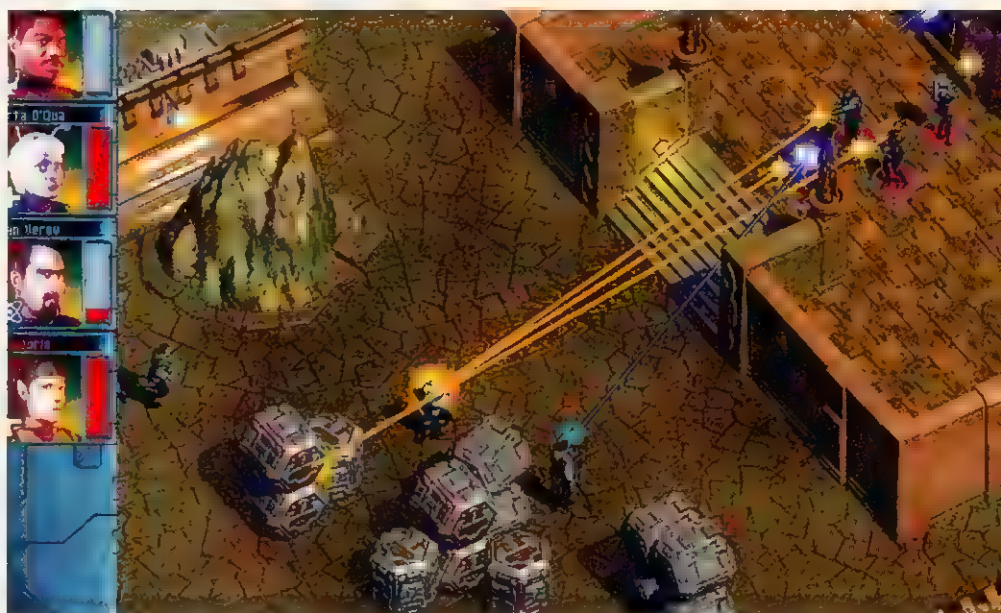
gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

[FAKTEN]
 Entwickler: Reflexive
 Vertrieb: Activision
 Preis: Ca. DM 90,-
 USK: Ab 12 Jahren
 Erscheint: 1. April 2001
 Online: www.stawayteam.com

star trek away team

Gene Rodenberry sei es gedankt: Seit mehr als dreißig Jahren machen Kirk, Picard und Co. unsere **Mattscheibe** unsicher. Muss es da denn auch noch ein **Strategie-Spiel** geben?



Ein nagelneues Spionageschiff, eine elitäre Spezialeinheit und eine Hand voll entführter Wissenschaftler – nicht nur Kenner von Echtzeitstrategie-Spielen erkennen hier sofort einen möglichen kausalen Zusammenhang. Flugs übernehmen Sie also das Kommando über das Schiff, steuern die Spezialeinheit in bester Commandos-Manier durch isometrische Schlachtfelder und befreien die Wissenschaftler aus der romulanischen Gefangenschaft. Immerhin 17 Offiziere mit individuellen Fähigkeiten

stehen zur Auswahl, pro Mission dürfen Sie bis zu sechs Akteure auswählen und ganz nach Belieben mit verschiedenen Ausrüstungsgegenständen bestücken.

Energie! Auf dem Schlachtfeld angekommen ist behutsames Vorgehen oberstes Gebot. Per Tastendruck können Sie das Echtzeitspektakel jederzeit unterbrechen und die nächsten Schritte planen. Klasse ist, dass Sie im Kooperationsmodus die Aufgaben mithilfe eines menschlichen Mitspielers bewältigen können. Leider rea-

gieren die computergesteuerten Gegner alles andere als clever und Ihre virtuelle Crew läuft zwar zielsicher über jede Mine von hier bis Vulkan, scheitert aber bei Hindernissen oder verwinkelten Gängen kläglich.

Jochen Gebauer: Eindeutig eines der besten Games zur TV-Kultserie. Die spannenden Missionen und der taktische Tiefgang werden auch Nicht-Trekkies schmecken. Schwächen im Feinschliff degradieren Away Team letztendlich aber dann doch zum typischen Futter für geneigte Genrefans.

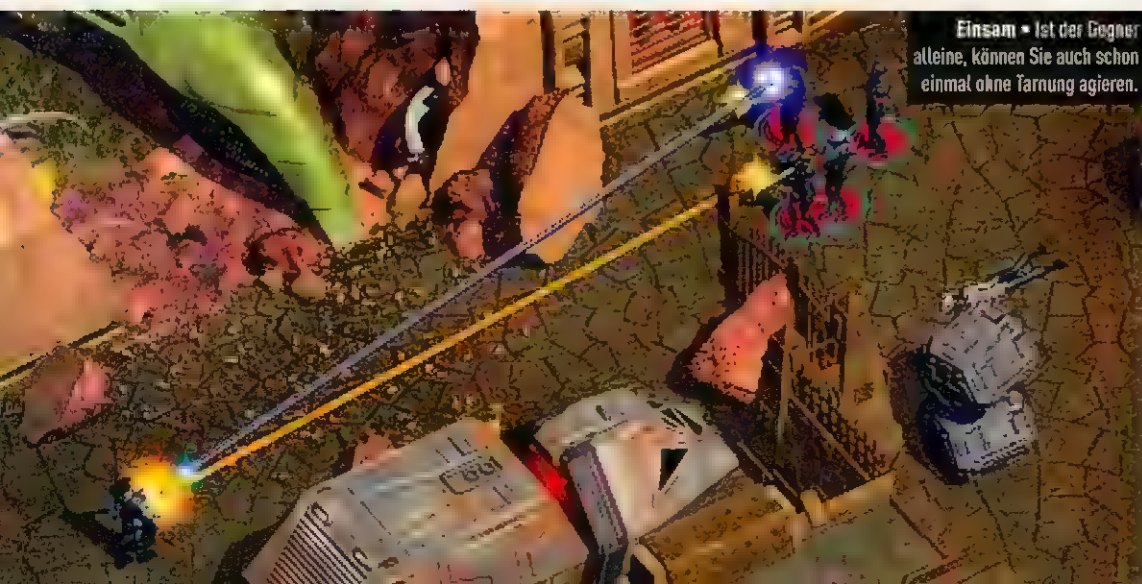
Aufgeflogen • Offene Feuergefechte gefährden das Einsatzziel unnötig.

Star Trek Away Team

- Mindestens:**
Pentium 2 266, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, 410 MB HD
- Empfohlen:**
Pentium 3 500, 128 MB RAM, 8xCD-ROM, 410 MB HD
- Getestete Version:**
Beta vom 28. Februar 2001
- MEHRSPIELER**
Spieler pro PC: 1
Netzwerk: 2
Internet: –
Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: **2,3**
- + Spannende Story
- + Viele Charaktere
- + Klasse Mehrspielermodus
- Mäßige Künstliche Intelligenz
- Altbackene Grafik
- Grafik: 2,6
- Sound: 2,2
- Steuerung: 2,4

Ordentliches
Echtzeit-Spektakel.

Spielspaß: **2,5**



Ducati World



Alles hat seinen Sinn. So können Sie zum Beispiel auf den CDs von *Ducati World* Ihren Kaffee abstellen oder sie als Weihnachtsbaumschmuck verwenden. Das Spiel selbst bietet nämlich kaum Spannung. Die Grafik ist mäßig, die Steuerung verkorkst und das Geschwindigkeitsgefühl rangiert knapp hinter Fahrstuhlfahren. Selbst die vielen Spielvarianten reißen da nichts mehr raus. (PR)

Mindestens: P2 Z66, 32 MB RAM, 16MB 3D AGP Grafikkarte
Mehrspieler: Spieler pro PC: 2; Spieler im Netzwerk: -;
 Spieler im Internet: -; Spieler pro CD: 1
Genre: Rennspiel ■ **Preis:** Ca. DM 70,-

Grafik: 2,9 Spielspaß: 2,9
 Sound: 3,6
 Steuerung: 3,0
 Mehrspieler: 4,5

4,2

Miese Konsolenumsetzung, die der Zeit hinterherfährt.

F1 World Grand Prix 2000



F1 World Grand Prix 2000 ist eher ein Arcade-Rennspiel als eine Simulation mit 2000er-FIA-Lizenz. Schicke Menüs und nette Gimmicks täuschen nicht über das mäßige Physiksystem und die unzureichende Gegner-KI hinweg. Das Spiel richtet sich an Anfänger. Doch Fahrschul-Niveau lässt sich auch bei besseren Simulationen durch entsprechende Einstellungen erreichen. (BB)

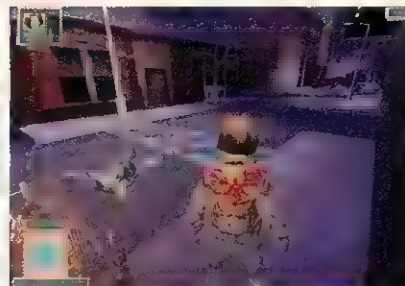
Mindestens: P2 300, 64 MB RAM, 8xCD-ROM, 500 MB HD
Mehrspieler: Spieler pro PC: 1; Spieler im Netzwerk: 8;
 Spieler im Internet: 6; Spieler pro CD: 1
Genre: Rennspiel ■ **Preis:** Ca. DM 90,-

Grafik: 2,7 Spielspaß: 2,7
 Sound: 2,9
 Steuerung: 2,6
 Mehrspieler: 2,5

2,8

Anspruchloses F1-Rennspiel mit Arcade-Qualitäten.

Freedom: First Resistance



Außerirdische haben die Erde unterworfen und die meisten Menschen in Lagern eingesperrt. Widerstandskämpferin Angel nimmt den Kampf auf. Einige Mankos schmälern den Spielspaß erheblich: Die Action ist aufgrund des behabigen Ablaufs wenig fesselnd, die KI der Gegner lässt zu wünschen übrig und die wenigen Rätsel beschränken sich auf das Finden von Personen oder Gegenständen. (CK)

Mindestens: Pentium 2 300, 64 MB RAM, 4xCD-ROM
Mehrspieler: Spieler pro PC: 1; Spieler im Netzwerk: -;
 Spieler im Internet: -; Spieler pro CD: -
Genre: Action-Adventure ■ **Preis:** Ca. DM 100,-

Grafik: 2,9 Spielspaß: 2,9
 Sound: 2,8
 Steuerung: 2,5
 Mehrspieler: -

3,7

Weder Fisch noch Fleisch - zu wenig Action und Rätsel.

Hired Team Trial Gold



18 Levels harren in diesem Ego-Shooter dem Einzelkämpfer, der sich mit Shotgun und anderen feinen Waffen bewähren darf. Die Belohnung für die Strapazen: Ein Platz in der Anti-Terrorereinheit Hired Team. Steuerung und Map-Design erfüllen die Norm, dennoch fehlt gerade dem Einzelspielermodus der richtige „Kick“. Weiteres Manko: Ein Großteil der Waffen „funzt“ nicht richtig. (CK)

Mindestens: P2 300, 64 MB RAM, 4xCD-ROM, 100 MB HD
Mehrspieler: Spieler pro PC: 1; Spieler im Netzwerk: 16;
 Spieler im Internet: 16; Spieler pro CD: 1
Genre: 3D-Action ■ **Preis:** Ca. DM 89,95

Grafik: 2,3 Spielspaß: 2,3
 Sound: 2,2
 Steuerung: 2,0
 Mehrspieler: 2,8

3,1

Ego-Shooter, der letztlich nicht überzeugen kann.

Necronomicon



Die Entwickler haben sich vom Altmeister des Horrors H.P. Lovecraft inspirieren lassen. So, so. Einen ähnlichen Thrill, wie die Leser von Lovecrafts Büchern werden bestenfalls beinhardt *Myst*-Anhänger nachempfinden können. Sie dürfen nur vorgegebene Wege abschreiten, selten einmal Schlüssel und dergleichen einsammeln und mit einigen Personen plaudern. Adrenalinschub? Fehlalarm. (CK)

Mindestens: Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM
Mehrspieler: Spieler pro PC: 1; Spieler im Netzwerk: -;
 Spieler im Internet: -; Spieler pro CD: -
Genre: Adventure ■ **Preis:** Ca. DM 80,-

Grafik: 2,6 Spielspaß: 2,6
 Sound: 2,5
 Steuerung: 3,0
 Mehrspieler: -

4,4

Zu wenig Handlungsfreiheit und zu wenig Interaktion.

Oil Tycoon



Per Mausklick Pipelines zu errichten, Probebohrungen durchzuführen und tonnenweise Rohöl zu verschiffen klingt für Sie nach einem schönen, abendfüllenden Vergnügen? Wirklich? Dann könnte *Oil Tycoon* Ihr Spiel sein. Wenn Sie aber die obige Frage mit „Nein“ beantwortet haben, bietet Ihnen *Oil Tycoon* bestenfalls den Charme einer abgesturzten Excel-Anwendung. (JG)

Mindestens: Pentium 2 200, 32 MB RAM, 150 MB HD
Mehrspieler: Spieler pro PC: 6 Spieler im Netzwerk: 6
 Spieler im Internet: 6; Spieler pro CD: 1
Genre: Wirtschaftssimulation ■ **Preis:** Ca. DM 80,-

Grafik: 4,4 Spielspaß: 4,4
 Sound: 4,2
 Steuerung: 3,4
 Mehrspieler: 4,1

4,1

Dröge Wirtschaftssimulation für Puristen.

NOX



Knochenmann • Diese Skelettkrieger lassen sich mit dem richtigen Spruch problemlos zerstäuben.



Beschwörung • Mit dem entsprechenden Spruch lassen sich Monster herbeirufen, die Sie im Kampf unterstützen.

[FAKTEN]
 Entwickler: Westwood
 Vertrieb: Electronic Arts
 Preis: Ca. DM 30,-
 USK: Ab 16 Jahren
 Erscheint: Bereits erschienen
 Online: westwood.ea.com/games/nox/main_german.html

Böse Mädchen kommen überall hin – oder lassen kommen. So auch **Hexe Hecubah**, die beim Experimentieren mit Zaubersprüchen zur **Vernichtung der Welt** versehentlich Ihr Alter Ego in ihre Welt transferiert, jenseits von Fernseher und Schinkensandwich.

Der Weg zurück führt zwangsläufig an der Hexe vorbei, die es sich ganz nebenbei in den Kopf gesetzt hat, alle Lebenden dieser Welt zu vernichten. Also nicht ganz einfach, Ihre Aufgabe – und das Schinkensandwich können Sie sich zunächst aus dem Kopf schlagen. Um Ihren Helden an die örtlichen Bedingungen anzupassen, müssen Sie sich zunächst für eine von drei Charakterklassen entscheiden. Sie können den Kampf als Krieger, Beschwörer oder Magier aufnehmen.

Was folgt, ist die schwere Schule des Helden. Aufträge und Monster müssen erledigt werden und die neue Heimat, die in leicht angestaubter isometrischer Perspektive dargestellt wird, wartet mit ihren Städten, Dörfern und Dungeons auf eine Erkundungstour. Das Spiel ist sehr linear

aufgebaut, was aufgrund der Größe der einzelnen Stationen aber kaum auffällt. Durch das Plätten von Gegnern, die Ihnen zahlreich nach dem Leben trachten, erhalten Sie Erfahrungspunkte, die Ihre Fähigkeiten und Kampfkünste verbessern. Stärkere Waffen und Rüstungen erhöhen die Kampfkraft. Sie können erbeutet oder durch schnödes Raubgold erworben werden. Sämtliche Aktionen werden bequem mit der Maus gesteuert. Aktionen wie Zaubersprüche lassen sich über Hotkeys auf der Tastatur aktivieren. Obwohl die Grafik nicht mehr ganz zeitgemäß ist, kann sich das Spiel durchaus mit aktuellen Titeln messen.

Philipp Rohwedder: Trotz seines Alters macht Nox eine gute Figur. Die Story ist spannend und das Monsterplätten und Gegenstände sammeln macht einfach Spaß.

Nox

- Mindestens:**
 Pentium MMX 200, 32 MB RAM, 8xCD-ROM, 300 MB HD
- Empfohlen:**
 Pentium 2 266, 16 MB RAM, 16xCD-ROM, 500 MB HD
- Getestete Version:**
 Deutsche Verkaufsversion
- MEHRSPIELER**
 Spieler pro PC: 1
 Netzwerk: 32
 Internet: 32
 Spieler pro CD: 1
Mehrspielerwertung: 2,6
- + Sympathische Hauptfigur
- + Große Spielwelt
- + Witzige Story
- Lineare Spielwelt
- Veraltete Grafik
- Grafik: 2,6
- Sound: 2,1
- Steuerung: 2,0

Klassiker, der immer noch Spaß macht.

Spiespaß: 2,5

Messiah



Engelsflügel • Bob wird aus dem Körper seines Wirtes geschleudert, nachdem dieser tödlich getroffen wurde.

Engel Bob wurde auf die Erde gesandt, um sich seine Flügel zu verdienen. Ausgerüstet mit Windeln und Stummelflügeln kann er nicht viel ausrichten, doch er besitzt die Fähigkeit, von Menschen Besitz zu ergreifen. Davon muss auch kräftig Gebrauch gemacht werden, um in diesem knallharten Actionspektakel voranzukommen. Sie steuern Bob aus der Perspektive einer dritten Person durch eine heruntergekommene Millionenstadt. Die detaillierte Grafik ist entsprechend düster. *Messiah* ist im Grunde noch ziemlich frisch für einen Classic-Titel. Grafik und Gameplay sind zeitgemäß und das Spiel auf jeden Fall einen Blick wert. (PR)

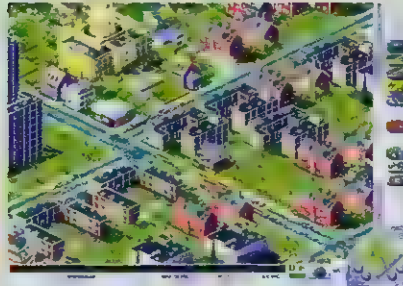
Mindestens: Pentium 266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM

Genre: Action-Adventure ■ **Preis:** Ca. DM 40,-

Grafik: 1,9 Spielspaß: 1,9
Sound: 2,3
Steuerung: 2,3
Mehrspieler: -

Düsteres Spiel, das durch seine Atmosphäre fesselt.

Sim City 3000



Rush Hour • Gute Nahverkehrsverbindungen sind unverzichtbar. Fehlen sie, stehen Ihre Sims bald im Stau.

Auch im dritten Teil der Stadtsimulation, der durchaus Klassikerstatus besitzt, geht es wieder um den Aufbau der ultimativen Metropole. Beginnend mit ein wenig Geld und einem Landstrich errichten Sie Kraftwerke und Schulen, weisen Industriegebiete aus und geben Grundstücke zur Bebauung frei. Schon bald ziehen die ersten Sims ein und Sie sind auf dem besten Weg zur Großstadt. Beobachtet wird das Geschehen aus einer drehbaren, isometrischen Perspektive. Über drei Zoomstufen können Sie sich dabei Ihren Einwohnern nähern. Da *Sim City 3000* auch grafisch okay ist, sei die Budget-Version jedem empfohlen, der es noch nicht sein Eigen nennt. (PR)

Mindestens: Pentium 166, 32 MB RAM, 4xCD-ROM

Genre: Aufbaustategie ■ **Preis:** Ca. DM 30,-

Grafik: 2,3 Spielspaß: 2,1
Sound: 2,0
Steuerung: 2,0
Mehrspieler: -

Endlosspiel, das den Stadtplaner in jedem weckt.

Need for Speed 4



Burnout • Gerade am Anfang des Rennens kommt es zu gefährlichen Drängereien.

Schnelle Autos und schöne Strecken, dass zeichnet die *Need for Speed*-Reihe aus. Bei Teil 4, der streng genommen *Need for Speed: Brennender Asphalt* heißt, stehen 18 teure Sportflitzer zur Verfügung, aus denen auf 19 Strecken das Letzte herausgeholt werden muss. Ein ausgefeiltes Schadensmodell sorgt für mehr Realismus. Das Spiel beinhaltet einen Karrieremodus, bei dem gewonnene Preisgelder in neue Wagen investiert werden können. Im Verfolgungsmodus liefern Sie sich Rennen mit der Polizei oder verfolgen als Gesetzeshüter Temposünder. *NFS 4* ist in jedem Fall ein Titel, der auch technisch nach wie vor beeindruckt. (PR)

Mindestens: Pentium 2 266, 32 MB RAM, 4xCD-ROM

Genre: Rennspiel ■ **Preis:** Ca. DM 30,-

Grafik: 1,8 Spielspaß: 1,8
Sound: 1,7
Steuerung: 1,7
Mehrspieler: -

Ausgezeichnetes Rennspiel mit Traumautos und -strecken.

IMPRESSUM

Abonnement: Game On! kostet im Abonnement mit CD-ROM DM 57,-
(Ausland DM 81,-) / Österreich € 420,-

Anschrift des Abo-Services: Game On! • Abo-Betreuung • 74168 Neckarsulm
Abo-Telefon: 0 18 05/95 95 06 (0,24 DM/Min.)
Tel.: 06244/882-882 • Fax: -5277
Abo-E-Mail: compuce.abo@rdsh.net

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH • St. Leonharder Straße 10 • A-5081 Auf
Tel.: 06244/882-882 • Fax: -5277
Email: lgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für zwölf Ausgaben: € 420,-

Anschrift der Redaktion:
Compuce Media AG • Redaktion Game On! • Rooststr. 21 • 90429 Nürnberg
Internet: www.game-on.de
E-Mail: redaktion@game-on.de

Chefredakteur: Christian Bigge (V.i.S.d.P.)
Stellvertreter des Chefredakteurs: Harald Wagner

Redaktion: Bernd Berhade, Jochen Gebauer,
Christian Klinger, Philipp Rohweider

Redaktion Online: Frank Mischkowski (redaktion.online@game-on.de)

Redaktion CD-ROM: Jürgen Melzer (ltg.),
Bernhard Meier, Jasmin Sen

Textchef: Michael Ploog
Lektorat: Margit Kach, Birgit Bauer,
Nicole Schütz, Claudia Brase

Art Director: Andreas Schulz
Layout: Hansgeorg Hafner, Roland Gerhardt
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Artwork: ©Eidos Interactive
Manuskripte und Programme:

Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Medien.

Urheberrecht

Alle in Game On! veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlages. Die Benutzung und Installation der Datenträger erfolgt auf eigene Gefahr. Der Verlag übernimmt für Fehler, die durch die Benutzung der auf dem Datenträger enthaltenen Programme entstehen, keine Haftung. Die Programme stellen keine Entwicklung des Verlages dar, sondern sind Eigentum des Herstellers. Für den Inhalt der Programme sind deren Autoren verantwortlich.

Anzeigenkontakt:

COMPUCE MEDIA SERVICES GmbH • Rooststraße 21 • 90429 Nürnberg

Telefon: +49 -9 11/28 72 - 345

Fax: +49 -9 11/28 72 - 341

E-Mail: info@cms.compuce.de

Web: www.ad-the-best.de

Anzeigenleitung: Thorsten Szamietz (V.i.S.d.P.) - 141

Anzeigen disposition: Andreas Klopfer - 140, Anca Stef - 345

Es gelten die Mediadaten vom 01.02.2001

COMPUCE MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Serviceleistungen durch COMPUCE MEDIA voraus.

Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins incl. der Ausgabe, in dem die Anzeige erschienen ist, sowie der Seitennummer an die oben im Anzeigenfeld angegebene Adresse.

Verlag:

COMPUCE MEDIA AG • Rooststr. 21 • 90429 Nürnberg

Vorstand: Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Verlags- und Geschäftsleitung: Rainer Kube

Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter

Produktionsleitung: Martin Clomann, Ralf Kutzer

Werbung: Martin Reimann (ltg.), Sandra Wendorf, Hans Fauth, Jeannette Haag

Vertrieb: Burda Medien Vertrieb

Druck: Oberndorfer Druckerei GmbH, A-5110 Oberndorf

ISSN/Pressepost Game On!:

Zugeleitetes Vertriebskennzeichen:

VKZ-Nr. B 54295

In der COMPUCE MEDIA AG erscheinen außerdem:



Game On! 04/2001 erscheint am 02.05.2001

groß, schwarz, stark:

XBOX™

„Wir werden ohne Probleme die **dreifache Geschwindigkeit der PlayStation 2** erreichen, wenn nicht noch mehr.“ James Allard, General Manager für die Xbox, ist sich des Leistungsvorsprungs seiner Konsole sicher. Im **Frühjahr nächsten Jahres** will Microsoft Farbe bekennen. Wird die „Wunderkonsole“ auch die PC-Welt verändern?





Handwerkszeug • Zehn Knöpfe, zwei analoge Mini-Steuerknüppel (1) und ein Steuerkreuz (2) sorgen für Kontrolle. Zwei „Pistolenknöpfe“ befinden sich an der Unterseite des Gamepads. Zwei kleine Knöpfe (4) helfen bei der Navigation in Menüs. Die farbigen Knöpfe dienen der Spielsteuerung (5).



Schlicht • So sieht sie aus, die Xbox von Microsoft. Schwarz mit grünem „Flubber“ in der Mitte des Kreuzes. Obwohl das Design eher schlicht ausgefallen ist, hat die Konsole ordentlich Leistung unter der Haube.

Leistungsmäßig wird die Xbox mit modernen PCs mithalten können.

Ist der verwendete Pentium-3-Chip mit 733 MHz schon das Schnellste, was in der Konsolenwelt bisher zum Einsatz kommt, stößt der in Kooperation mit Nvidia entwickelte Grafikchip NV 20 in neue Dimensionen vor. Sieben- bis zehnmal soll er schneller sein als der aktuelle GeForce2-Chip!

Konsole mit Festplatte Mit einer voraussichtlich acht Gigabyte großen Festplatte bringt Microsoft PC-Komfort in die Konsolenwelt, weil die Ladezeiten minimiert werden können. Auch was die Netzwerkfähigkeit angeht, hat Microsoft Bewährtes aus der PC-Welt auf die Konsole übertragen. Mit einem 10/100-Megabit-Netzwerkadapter, der eine Übertragungsgeschwindigkeit

Der Grafikchip der Xbox soll sieben- bis zehnmal schneller sein, als ein GeForce2-Chip.

keit zwischen einem und etwa zehn Megabyte pro Sekunde erlaubt, kann online oder in einem lokalen Netzwerk (LAN) gespielt werden. Für Online-Duelle ist allerdings ein Modem Pflicht. Microsoft will hier die neue Breitband-Technologie nutzen.

Gamepads und mehr! Was die Steuerung angeht, bleibt Microsoft der Konsolen-Tradition treu und liefert ein eigenes Gamepad. Das Interessante: Über einen eigenen Anschluss können Zusatzgeräte wie etwa Kopfhörer, Joysticks oder Kameras angeschlossen werden. Noch bestreitet Microsoft, dass es für die Xbox auch Mäuse und Tastaturen geben könnte, denkbar wäre das dennoch. So könnte aus der reinrassigen Spielekonsole eine Multime-

Weniger ist mehr • Lediglich drei Anschlüsse finden sich auf der Hinterseite: Strom (1), Anschluss für den Fernseher (2) und der Netzwerk-Anschluss (3).

GirlsCamp • Mädchen mit großen Hämmern sollte man am liebsten aus dem Wege gehen. Eigentlich schade, da erst bei genauerem Hinsehen der detailreiche Schattenwurf und die „glühigen“ Oberflächen auffallen.

dia-Zentrale werden, die dank ihrer Online-Fähigkeit auch das Surfen im Internet ermöglicht.

Entwarnung für PC-Zocker? Zu wenig Spiele wird es für die Xbox definitiv nicht geben. Microsoft sicherte sich im Vorfeld die Unterstützung von über

150 Spiele-Entwicklern. Zum Europastart im Frühling 2002 soll es zwölf Titel geben, danach werden pro Woche vier bis sechs weitere erwartet. Als Grund für den im Vergleich zu Amerika um etwa drei Monate nach hinten gerutschten Starttermin nennt Big M, dass man

dem Handel ausreichende Liefermengen garantieren wolle. Natürlich werde man weiterhin PC-Spiele herstellen, hieß es. Noch in diesem Jahr wird das Rollenspiel *Dungeon Siege* erwartet, die Weltraum-Oper *Freelancer* soll 2002 erscheinen. Beide Spiele sind bisher aus-

schließlich für den PC angekündigt. Denkbar ist, dass sich die Xbox mittelfristig zur Entwicklungsplattform Nummer 1 mausern könnte. Noch ist also keine Gefahr für PC-Spieler in Sicht, dafür eine Bereicherung des Spielmarktes.

BERND BERHEIDE

„microsoft wird für beide plattformen entwickeln“

Xbox-PR-Manager Boris Schneider-Johne und Product Manager Frank Pingel verrieten uns exklusiv weitere Details zum Start der Wunderkonsole.

Vorfreude • Boris Schneider-Johne (l.) und Frank Pingel freuen sich auf den europaweiten Xbox-Start im Frühjahr 2002.

Wann wird die Xbox denn nun in Europa erscheinen?

B. Schneider-Johne: Anfang 2002, Genaueres steht noch nicht fest.

Im Internet kursieren Gerüchte über einen Konsolenpreis von 400 Dollar ...

B. Schneider-Johne:

Es gibt von Microsoft definitiv noch keine Aussage zum Preis, aber unser Preis wird konkurrenzfähig sein.

F. Pingel: Natürlich wird sich unser Preis auch an dem orientieren, der dann für die PlayStation 2 verlangt wird.

Kann man zum Preis der Spiele schon etwas sagen?

B. Schneider-Johne: Wir werden da nicht etwas völlig Neues erfinden. Die Preise werden weder weit unter noch weit über dem liegen, was Konsolen-Spiele in einem Jahr kosten werden.

Werden Xbox-Spiele nur exklusiv angeboten?

B. Schneider-Johne: Bei den Nicht-Microsoft-Produkten für die Xbox wird es eine ganze Reihe von exklusiven Titeln geben. Dann wird es eine ganze Reihe von Titeln geben, die es in anderen Formen und Ausprägungen schon mal auf anderen Konsolen gegeben hat. Aber in der Startphase ist es ganz klar, dass auch Titel, die von anderen Plattformen portiert werden, Xbox-spezifische Eigenschaften haben müssen. Wenn jemand etwa sagt, ich mache jetzt einen Konsolentitel für die Xbox, und nutzt z. B. nicht die Festplatte aus, dann würden wir sagen, dass wir das nicht für die Xbox brauchen.

Und die Eigenentwicklungen wie *Freelancer* und *Dungeon Siege* werden nicht exklusiv für die Xbox umgesetzt?

B. Schneider-Johne: Beide sind bislang nur für den PC angekündigt und Microsoft wird auch weiterhin für beide Plattformen entwickeln. Ein Spiel wie *Age of Empires* würde doch auf einer Konsole auch gar keinen Sinn ergeben, schon allein wegen der fehlenden Maus und Tastatur. Der einzige Titel, von dem wir definitiv sagen, dass er sowohl für die Xbox als auch für den PC kommt, ist *Halo* von Bungie Software. Von *Freelancer* wird es vielleicht auch einmal eine Xbox-Version geben, diese würde dann aber an die Gegebenheiten der Konsole angepasst, also anders sein als die PC-Version.

Kann denn jeder Spiele für die Xbox entwickeln?

F. Pingel: Jeder Publisher muss sein mehrseitiges Spielkonzept zunächst Microsoft vorstellen. Ein 12-köpfiges Gremium entscheidet



Schlechtes Design, viel Power
 Gut zu erkennen: die vier Gamepad-Buchsen (1). Der große Knopf in der Mitte (2) öffnet die DVD-Schublade (3).



Autsch! • Auch wenn Abe auf der Xbox in schicker 3D-Grafik daherkommt: Die Sligs sind böse wie immer

Die neuen Spielekonsolen im Vergleich

	XBOX	PLAYSTATION 2	WINTER OF WARRIORS
Grafikprozessor	250 MHz Eigenbau, von Microsoft und Nvidia gemeinsam entwickelt	147,456 MHz	202,5 MHz Eigenbau mit Namen „Flipper“
Arbeitsspeicher	64 MB	32 MB	43 MB
Speicherbandbreite	6,4 GB/Sek.	3,2 GB/Sek.	3,2 GB/Sek.
Polygon-Leistung	125 Mio./Sek.	66 Mio./Sek.	6-12 Mio./Sek.
Speichermedium	2-5xDVD, Festplatte 8 GB, 8-MB-Speicherkarte	4xDVD, 8-MB-Speicherkarte	1,5 GB große Disc, 0,5-MB-Digicard
Eingänge/Ausgänge	4 Gamepads, Ethernet Adapter (10/100), USB	i-Link, PCMCIA, 2 Gamepads	4 Gamepads, 2 serielle Schnittstellen, 1 parallele Schnittstelle
Audio-Kanäle	256	48	64
Netzwerkfähig	Ja	Nachrüstung	Optional
DVD-fähig	Fernbedienung notwendig	Ja	Nein
Maximale Auflösung	1.920x1.080	1.280x1.024	Nicht bekannt
Verkaufsstart in den USA	Herbst 2001	Bereits erhältlich	Oktober 2001

(Stand: März 2001)

dann von Spiel zu Spiel, was entwickelt werden darf. Danach ist jeder Entwickler für sein Projekt selbst verantwortlich.

Gibt es von vornherein Genres, die Microsoft für Xbox ungeeignet hält?

B. Schneider-Johne: Sag niemals nie! Völlig ungeeignet ist eigentlich kein Genre. Am ehesten vielleicht noch das typische PC-Strategiespiel. Es gibt zwar Konsolenumsetzungen von *Starcraft* oder *Command & Conquer*, die machen aber nicht wirklich Freude. Man kann aber Strategiespiele auf der Konsole machen. Man muss sie nur anders machen. Man hat andere Bedingungen, zum Beispiel den Controller, eine geringere Auflösung als auf dem PC oder eine andere Spielumgebung. Das sind alles Einflüsse, die man bei der Entwicklung bedenken muss.

Ist es denkbar, dass Microsoft sagt, die Xbox ist eingeführt, wir drehen nun den DirectX-Hahn zu, schwächen den PC-Spiele-Markt und verlagern den Fokus auf die Xbox?

F. Pingel: Warum sollte Microsoft das machen? Microsoft verdient schließlich an jedem PC, der für zu Hause mit Windows-Lizenz gekauft wird. Diesen Hahn wird sich das Unternehmen nicht selbst zudrehen. Die Xbox-Division versucht, mit ihrem Produkt erfolgreich zu sein, die Windows-Entwickler mit ihrem Produkt.

Wird es in Zukunft Firmen geben, die Microsoft übernehmen wird?

B. Schneider-Johne: Wir beobachten zwar den Markt, aber: Es gibt eine gewisse Anzahl von Spielen, die ein Publisher sinnvoll im Jahr veröffentlichen kann. Wir haben im Prinzip pro Jahr auf dem PC zwischen 12

und 18 Titel geplant. Wir nähern uns dieser Grenze mit sehr großen Schritten. Da sind jeweils sechs bis acht Titel dabei, deren Produktionskosten mehrere Millionen Dollar betragen. Da ist dann irgendwann der Punkt erreicht, wo es sich nicht mehr lohnt, ein weiteres Spiel auf den Markt zu bringen. Und wir haben dieses Portfolio mit den Firmen, mit denen wir eng zusammenarbeiten, und mit den internen Entwicklungen nahezu gefüllt. Was zum Beispiel überhaupt keinen Sinn machen würde, wäre, Electronic Arts zu kaufen, weil einfach nichts mehr dazukommt außer neue Produkte und damit nur mehr Ärger. Unser Ziel muss es sein, mit Spitzenprodukten die Marktposition auszubauen und mehr Marktanteile zu gewinnen.

Wir sind gespannt und wünschen viel Erfolg!



Big M • Die deutsche Microsoft-Zentrale befindet sich in Unterschleißheim. In den insgesamt fünf deutschen Niederlassungen arbeiten insgesamt 1.200 Angestellte.

Gashahn voll aufdrehen, Kupplung springen lassen und mit den Stollenrädern die Grasnarbe vernichten: Das ist die Welt der vierradrigen ATVs (All Terrain Vehicles). Zurzeit erfreuen sich nordamerikanische PlayStation-2-Besitzer an Sonys grafisch ansprechender Off-Road-Schlamm Schlacht namens *ATV Off-Road Fury*. Die Optik der 20 extrem langen Kurse ist sehr detailreich. Grafikeffekte wie Sonnenuntergänge sind atemberaubend und die Sichtweite kommt der Realität ausgesprochen nahe. Sie können Ihr wendiges Gefährt nicht nur in Sand- und Eiswüsten oder Canyons ausfahren, auch in Hallen wird der Gashahn aufgedreht. Auf den Stunt-Strecken erhalten Sie Punkte für waghalsige Tricks. Wenn Sie mit den Einstellungen Ihres ATVs nicht zufrieden sind, tunen Sie es einfach. (BB)

System: PlayStation 2 • Entwickler: Rainbow Studios
Vertrieb: Sony • Erscheint: 3. Quartal 2001
Online: www.scea.com/games/racing_game.asp



Rempeln erlaubt • Abseits der Piste geht es halt ein wenig rauer zu. Kleine Schubser sind bei den Positionskämpfen normal.



atv off-road fury

Rennspiel • Off-Road-Spaß mit toller Grafik

Abgehoben • Während der Sprünge vollführen versierte Fahrer noch ein paar Tricks. Die Sichtweite und die Streckendetails sind phänomenal.

Final Fantasy: the spirits within

Kinofilm • Das Animationskunstwerk zur Rollenspiel-Saga



Im Jahre 2065 sind Großteile der Erde zerstört und Alienhorden nisten in den Städten. In dieser düsteren Zeit ist die junge Forscherin Dr. Aki Ross die einzige Hoffnung für das Fortbestehen der Menschheit. Wie in der Spielvorlage wurden auch im Film die Helden komplett mit dem Computer gerendert – nur in noch nie gesehener Auflösung und Qualität. Hier werden Sie von Explosionen förmlich in den Sitz gedrückt. Der Film wird in Amerika im Juli 2001 starten, ein deutscher Kinotermin steht noch nicht fest, Insider tippen auf einen Start im November. (BB)

Info: www.finalfantasy.com

Voll digital • Die computeranimierte Hauptdarstellerin Dr. Aki Ross ist auf der Suche nach einer mysteriösen Lebensenergie, um die Menschheit zu retten.

dream- cast: produktion eingestellt

Hardware • Sega will für PS2 und Xbox entwickeln

Ende Januar brach für viele Konsolen-Fans eine Welt zusammen: Segas Dreamcast wird nicht mehr produziert. Für dieses Jahr sind zwar noch über 30 Spiel-Titel in Planung, ob noch alle umgesetzt werden, ist aber fraglich. Wenn auch die Konsole stirbt, wird die Hardware in einer Set-Top-Box der englischen Firma Pace weiterleben. Sega selbst will sich in Zukunft auf seine erfolgreiche Software-Entwicklung konzentrieren. Als eines der ersten Projekte ist *Virtua Fighter 4* für die PlayStation 2 geplant. (bb)



Feuer und Flamme • Die PS2-Version von Baldur's Gate wird weit actionlastiger sein als die PC-Originale.

baldur's gate: dark alliance

Rollenspiel • Zaubrerhafte Umsetzung

Dark Alliance ist eine actionlastigere Version der PC-Originalspiele *Baldur's Gate 1 & 2*. Eine sorgsame Umsetzung der AD&D-Regeln, anpassungsfähige Spielercharaktere und eine ausgefeilte Charakterentwicklung sollen Konsolenspieler vor den Fernseher locken. Neue Zaubereffekte und Fähigkeiten helfen dem Spieler im Kampf gegen die Heerschaaren von Monstern, denen er in dem Spiel begegnen wird. (bb)

System: PlayStation 2 • **Geplant:** Herbst 2001

Entwickler: Black Isle Studios • **Vertrieb:** Virgin Interactive • **Online:** www.vid.de

die 24 stunden von le mans

Rennspiel • Der Dauer(b)renner

Nach der Veröffentlichung für den PC und den Dreamcast ist nun die PlayStation 2 an der Reihe. Besser als die PC-Version scheint der Konsolen-Raser rund um das berühmte französische Langstreckenrennen zu werden. Vor allem die spektakulären Wetter- und Lichteffekte dürften PS2-Benzin-Junkies erfreuen. Zudem wird es neue Autos, zusätzliche Strecken sowie animierte Fahrer und Boxen-Crews geben. Für die ganz Harten will Entwickler Melbourne House einen 24-Stunden-Echtzeitmodus einbauen. (bb)

System: PlayStation 2 • **Geplant:** Juni 2001

Entwickler: Melbourne House • **Vertrieb:** Infogrames

Online: www.infogrames.de



Volltanken, bitte! • Die PS2-Variante von Die 24 Stunden von Le Mans bietet eine voll animierte Boxencrew.

neusticker

Der Fun-Racer **Stunt GP** von Team 17 und Virgin Interactive erscheint im Juni für PS2 und Dreamcast. ••• Mit vielen Neuerungen wird das Wikinger-Gemetzel **Rune** von Human Head für die PS2 umgesetzt. Anvisierter Termin: Herbst 2001. ••• Mike LeRoi soll im zweiten Teil von **Shadow Man** im Sommer die Untoten auf der PS2 jagen. ••• **Commandos 2** soll im nächsten Jahr auch für die PS2 erscheinen. ••• Virgin Interactive hat eine Lotus-Lizenz gesichert. **Lotus Challenge** wird im Herbst erwartet. ••• Der vierte Teil der **Virtua Fighter**-Serie bietet die schönsten Animationen, die je in einem Prügelspiel zu sehen waren.

Durchschlagskraft • Bahamut gehört zu den mächtigen Schutzzaubern, die Ihre Charaktere in Kämpfen aktivieren können.

[FAKTEN]
 Entwickler: Squaresoft
 Vertrieb: Infogrames
 Preis: Ca. DM 120
 USK: Ab 6 Jahren
 Erscheint: Bereits erschienen
 Online: www.infogrames.de/games/psone/finalfantasy9/index.html

Final Fantasy 9

TOP
 OF
 GAME ON!
 5/2001



Fernverkehr • Die Luftschiffe namens Garnets dienen quasi als U-Bahn zwischen verschiedenen Städten.



Niedlich • Die fleischfarbenen Moogle leben auf Bäumen und bieten Ihnen Hilfe.

Final Fantasy ist die **Rollenspiel-Serie** schlechthin in der PlayStation-Welt. Ein Dreivierteljahr mussten die deutschen Fans auf die **lokalisierte Version** warten. Doch das hat sich gelohnt. **Vier CDs** voll praller Grafik und grandioser Abenteuer warten auf Sie.

Hauptharakter Zidane soll mit seinen Gefährten Prinzessin Garnet entführen, die Thronfolgerin des Königreichs Alexandria. Die Adelige entpuppt sich jedoch als willige „Geisel“ und flüchtet mit ihren Kidnappern auf das Luftschiff Primavera, denn ihre unter einem Bann stehende Mutter will sie töten. Dies ist der Beginn einer wunderschönen Story, in der Sie im Kampf gegen das Böse viele Länder bereisen und gegen zahlreiche Monstren antreten.

Vier auf einen Streich Wie gewohnt wartet Squaresoft mit ausgefeilten Charakteren auf: Anführer Zidane ist – im Gegensatz zu einigen seiner zögerlichen Vorgänger – mit ganzem Herzen ein Held. Prinzessin Garnets Gemüt schwankt zwischen hilflos und

Final Fantasy 10

zupackend. Ihr tollpatschiger Bodyguard, Adalbert Steiner, sorgt mit Slapstick-Einlagen für Frohsinn. Schwarzmagier Vivi ist ein putziger, gar nicht so böser Kauz, auf der Suche nach dem Sinn des Lebens. Auch wenn sich im Spielverlauf vier weitere Charaktere dazugesellen, schicken Sie immer nur vier Recken in die häufigen Kämpfe, die wie gewohnt rundenweise ablaufen. Nach jedem Kampf erhalten Ihre Charaktere wichtige Erfahrung- und Fähigkeitenpunkte, die ihnen im Verlauf des Spiels ermöglichen, bessere Waffen zu tragen, neue Zaubersprüche zu erlernen oder einige von den vielen Spezialgegenständen zu benutzen. Einige davon brauchen Sie, um im Spiel weiterzukommen.

Monumentale Grafik Die Zaubereien sind in selten gesehener PlayStation-Grafikpracht zu bewundern. Während der

Kämpfe sind besonders die Beschwörungen der mächtigen Schutzwesen, der so genannten Eidolons, von erlesener grafischer Opulenz. Die Render-Sequenzen treiben die Hintergrundgeschichte voran und gehören zum Besten, was auf der PlayStation je zu sehen war. Qualitativ können sie sich ohne weiteres mit PC-Filmsequenzen messen. Wenn Sie mit der gewöhnungsbedürftigen Pad-Steuerung zurechtkommen, lohnt sich auch für eingefleischte PC-Rollenspieler der Konsolen-Seitenblick, zumal noch nicht sicher ist, ob das Epos auch für den PC umgesetzt wird.

Bernd Berheide: Final Fantasy 9 ist ein Muss, nicht nur für Konsolen-Rollenspieler. Die Grafik ist für PlayStation-Verhältnisse großartig, die Musik stimmungsvoll. Vor allem aber Spieltiefe und Story saugen den Spieler förmlich in die Welt von Final Fantasy 9 hinein.

Mit Final Fantasy 9 endet eine Ära, denn es ist das letzte Rollenspiel der Saga für die PlayStation 1. Doch keine Angst! Auf der PlayStation 2 geht es mit Teil zehn weiter. Die Landschaften werden nun in Echtzeit berechnet und die Mimik der Figuren ist nicht nur in den Rendersequenzen zu bewundern. Der Wechsel von Wander- zu Kampfbildschirm fällt weg, die Kämpfe werden kräftig umgekrempelt und strategielastiger. Final Fantasy 10 wird der erste Teil der Saga sein, der mit kompletter Sprachausgabe daherkommt. Der zehnte Teil wird in Japan im Juli 2001 veröffentlicht werden. Amerika und Europa werden wie gewöhnlich später bedacht, wahrscheinlich aber noch in diesem Herbst.



Held Nr. 10 • Der neue Held Tidus ist 17 Jahre jung und sieht seinem Vorgänger aus dem achten Teil, Squall, sehr ähnlich. Das Schwert deutet es an: Auch in den kommenden Abenteuern wird viel gekämpft.



Magiebegabt • Die Schwarzmagier sind mit äußerster Vorsicht zu genießen. Wohingegen Vivi, einer von Zidanés Gefährten, ein netter Kerl ist.

Final Fantasy 9

Konsole: PlayStation 1

Genre: Rollenspiel

Datenträger: 4 CDs

Mehrspieler: -

Besonderheit: Speicherpunkte

✦ Sehr gute Grafik

✦ Enorme Spieltiefe

✦ Charakterentwicklung

✦ Teilweise langatmige Kämpfe

✦ Systembedingt längere Ladezeiten

Grafik: 1,5

Sound: 1,6

Steuerung: 1,6

Das beste Rollenspiel für die PlayStation.

Spielspaß: **1,6**

iss pro evolution 2

[FAKTEN]

Entwickler: Konami

Vertrieb: Konami

Preis: Ca. DM 100,-

USK: Ohne Altersbeschränkung

Erscheint: Bereits erschienen

Online: www.konami-europe.com

Zidane setzt gegen
Deutschland zum
Dribbling an. Pass zu
Wiltord, der flankt so-
fort zu Henry – Flug-
kopfball, **Tooor!**

Selbst FIFA-verwöhnte
PC-Zocker reiben sich
nach ein paar Minuten

ISS-Kost verwundet die Augen
– ja, das ist Fußball! Vorbei
die Kick-and-Rush-Zeiten. Hier
wird munter kombiniert, sich
freigelaufen, pariert und in den
Strafraum geschnippelt, dass
es eine wahre Freude ist. Klar
fällt die Grafik gegenüber FIFA
2001 auf dem PC etwas ab, aber
ein besseres Spielgefühl als bei
dieser Fußballsimulation be-
kommen Sie sonst nirgendwo
geboten. Die Ballphysik ist per-
fekt, die Steuerung genial
intuitiv. Im Vergleich zum er-
sten Teil verbesserte Konami

die Animationen der Ball-
akrobaten. Besonders die Tor-
hüter parieren nun äußerst
spektakulär.

Auf die Knochen Endlich kön-
nen sich Ihre Kicker nun auch
verletzen. Kleiner Tipp an Jere-
mies und Co.: Einige gezielte
Blutgrätschen zwingen selbst
Primadonnen wie Zidane in
die Knie und Frankreichs Train-
er zur Auswechslung. Die fäl-
lige Kartenflut müssen Sie in
Kauf nehmen. Bei so viel Lob
darf auch Kritik nicht fehlen:
Noch immer müssen Sie auf
Champions League, UEFA Cup
und die Bundesliga verzichten,

dafür tragen die Kicker der eu-
ropäischen Nationalteams ihre
Originalnamen. Außerdem gibt's
ja noch die Master-Liga. Dort
beginnen Sie in der zweiten
Spielklasse mit einer Gurken-
truppe und müssen sich bis
zum Titel durchkämpfen. Doch
auch wenn die künstliche Geg-
nerintelligenz ausgesprochen
hoch ist, genial wird der Kick,
wenn Sie gegen menschliche
Gegner antreten. Versprochen!

Christian Bigge: Weder auf dem
PC noch auf irgendeiner Konsole
gibt's ein realistischeres, abwechs-
lungsreicheres oder spannenderes
Fußballspiel. Kaufen!



Pixelig, aber schön • PC-Kicker
rümpfen die Nase bei dieser Grafik,
doch Animationen und Ballphysik
machen ISS 2 zum besten Sportspiel,
das Sie derzeit zocken können.

ISS Pro Evolution 2

Konsole: PlayStation

Genre: Fußballsimulation

Datenträger: CD

Mehrspieler: 2 Spieler,
3-4 Spieler mit Multi-Tap

Besonderheiten: 3 Schwierig-
keitsgrade, Master-Liga, drei-
sprachige Version

✦ Gelungene Animationen

✦ Enorme Spieltiefe

– Pixelige Grafik

– Nervige Soundkulisse

– Dünner Spielkommentar

Grafik: 2,0

Sound: 2,8

Steuerung: 1,5

Die augenblicklich beste
Fußball-Simulation!

Spispaß:

1,4

zone of the enders

[FAKTEN]
 Entwickler: Konami
 Vertrieb: Konami
 Preis: Ca. DM 110,-
 USK: Noch nicht bekannt
 Erscheint: April 2001
 Online: www.zoneofenders.com



Feuerwerk • Die Effekte während der Kämpfe sind atemberaubend. Bei Auseinandersetzungen mit großen Gegnern nimmt die Umwelt Schaden – das sollte jedoch tunlichst vermieden werden.

In *Zone of the Enders* steuern Sie einen Roboter (Mech) aus dem 22. Jahrhundert. Ihre Mission: Retten Sie die Erde vor Terroristen vom Mars! Um dieses Ziel zu erreichen, hat Ihr Mech eine Vielzahl an Waffen und Kampftechniken auf Lager, um feindlichen Blechsoldaten den Garaus zu machen.

Die Grafikeffekte, mit denen die Kämpfe vonstatten gehen, sind atemberaubend. Die Steuerung ist zunächst etwas ungewohnt, fällt mit etwas Übung aber relativ leicht. Wenn Sie nicht in einen der vielen Kämpfe verwickelt sind, heißt

es, Aufgaben der Erdregierung zu erfüllen oder Ihren Mech mittels Treiberdownload aufzurüsten. Die Suche nach Gegnern gestaltet sich teilweise langatmig. Bevor es jedoch frustrierend wird, haben Sie die Aufgaben meistens schon bewältigt. [BB]

[FAKTEN]
 Entwickler: Volition • Vertrieb: THQ
 Preis: Ca. DM 120,- • USK: Ab 12 Jahren
 Erscheint: Bereits erschienen
 Online: www.thq.de

SUMMONER

Als Kind beschwor Joseph einen Dämon, der, anstatt Josephs Dorf zu beschützen, dieses fast auslöschte. Zehn Jahre später wird sein Dorf erneut heimgesucht. Obwohl er der Magie abgeschworen hat, macht er sich auf den Weg zu seinem alten Lehrmeister.

Auf Ihrer Reise als Joseph werden Sie von vier weiteren Charakteren begleitet, deren Fähigkeiten sich im Verlauf des Spiels ausbauen lassen. Während der häufigen Kämpfe können Sie Ihren Gegnern mit Schlagkombos entgegen-

treten und so mehr Schaden anrichten. *Summoner* erwartet Sie mit einer umfangreichen Story, die durch die ausgesprochen gute und stimmungsvolle Grafik getragen wird. Das Gleiche gilt für die Musik. Leider beeinträchtigt die Kameraführung unnötig die Sicht. [BB]



Von hinten • Gerade zu Beginn des Spiels sind Sie häufig übermächtigen Gegnern ausgesetzt. Da hilft nur noch ein Rückzug.

Zone of the Enders

Konsole: PlayStation 2
Genre: Actionspiel
Datenträger: DVD
Mehrspieler: –
Besonderheiten: Englisch/deutsche Textausgabe
 + Tolle Grafik
 + Gute Steuerung
 + Spaßige Kämpfe
 – Langwierige Item-Suche
 – Wenig Abwechslung

Grafik: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ 1,8
 Sound: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ 2,2
 Steuerung: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ 1,9

Kurzweilige Mech-Action mit toller Grafik.

Spielspaß: 1,9

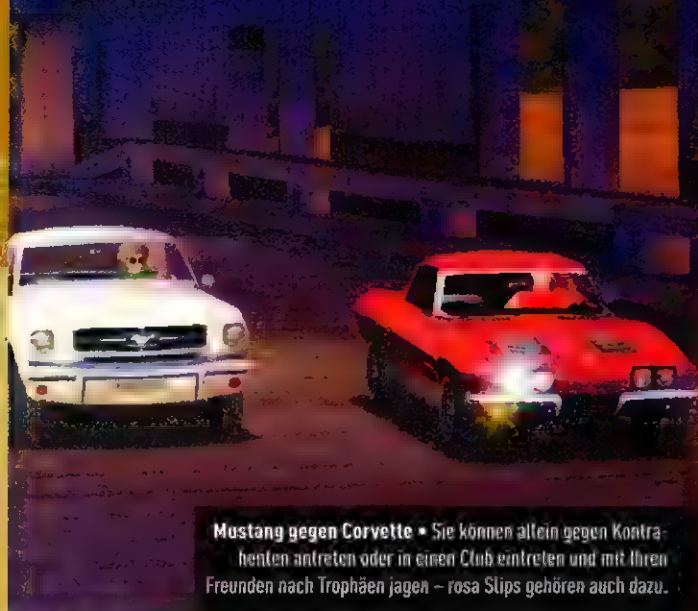
Summoner

Konsole: PlayStation 2
Genre: Rollenspiel
Datenträger: DVD
Mehrspieler: –
Besonderheiten: –
 + Beeindruckende Grafik
 + Gutes Kampfsystem
 + Umfangreiche Story
 – Unübersichtliche Perspektive
 – Zu textlastig

Grafik: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ 2,1
 Sound: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ 2,0
 Steuerung: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ 2,5

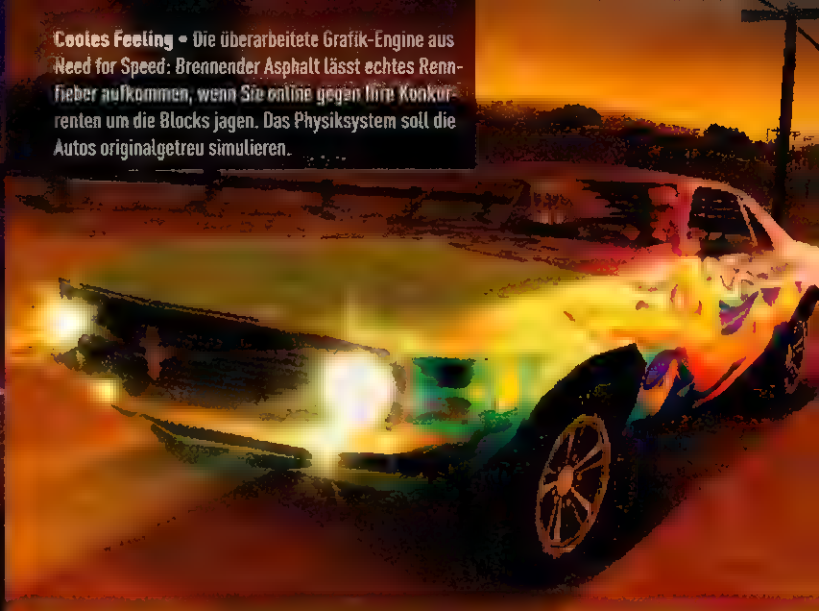
Zurzeit Das Rollenspiel für die PS2!

Spielspaß: 2,0



Mustang gegen Corvette • Sie können allein gegen Kontrahenten antreten oder in einem Club eintreten und mit Ihren Freunden nach Trophäen jagen – rosa Slips gehören auch dazu.

Cooler Feeling • Die überarbeitete Grafik-Engine aus *Need for Speed*: Brennender Asphalt lässt echtes Rennfieber aufkommen, wenn Sie online gegen Ihre Konkurrenten um die Blocks jagen. Das Physiksyste soll die Autos originalgetreu simulieren.



motor city online

Online-Rennspiel • EA will auf den Internet-Speedway



Hochgeschwindigkeits-Nostalgie • Mit Cadillacs auf einer Rennstrecke: *Motor City Online* zelebriert das goldene Zeitalter der klassischen amerikanischen „Hot Rods“.

Einmal so cool wie Burt Reynolds in einem wunderschönen 64er Ford Mustang cruisen? Kein Problem mit EA Sports Online-Rennspiel *Motor City Online*. Insgesamt 35 vierrädrige Kleinode, vom 49er Mercury Coupé bis hin zum 69er Pontiac GTO, stehen Ihnen zur Verfügung. *Motor City Online* bietet zwei Spielmodi: Arcade Action oder Sim World. Ersterer bietet actionlastige Rennen und Stunt-Wettbewerbe. Sim World ermöglicht darüber hinaus Autokauf und -tausch sowie die individuelle Zusammenstellung und das Tuning eines der Wagen mit über tausend Teilen. Die Rennen werden auf einer Vielzahl von Strecken durch Stadtviertel, auf Autobahnen und auf echten Renn-Circuits ausgetragen. Auch der eigene Charakter kann nach individuellen Vorstellungen kreiert werden. Sie müssen Ihre Runden jedoch nicht immer allein drehen. Sie können Clubs gründen und mit Gleichgesinnten fachsimpeln oder gegen konkurrierende Clubs antreten. (10)

Hersteller: Electronic Arts • Vertrieb: Electronic Arts • Erscheint: Sommer 2001 • Online: www.motorcityonline.com

planetside

Online-Ego-Shooter • Taktischer Kampf vom Everquest-Entwickler

Entwickler Verant, bekannt durch das Online-Rollenspiel *Everquest*, arbeitet derzeit an einem taktischen Online-Shooter mit dem Namen *PlanetSide*. Neben der ausgezeichneten Grafik bietet das Spiel sowohl Teameinsätze als auch die Möglichkeit, alleine zu kämpfen. Je nach politischer Lage auf einem Planeten werden die Einsätze dynamisch vergeben, so dass es kaum Missions-Wiederholungen geben dürfte. *PlanetSide* wird voraussichtlich Ende des Jahres erscheinen. (10)

Hersteller: Verant • Vertrieb: Noch nicht bekannt • Erscheint: • Q4/ta 2001 • Online: www.station.sony.com/planetside/



Gut zielen • *PlanetSide* bringt mit seiner rollenspielähnlichen Charakterentwicklung eine Neuerung in das Shooter-Genre. So können einzelne Fähigkeiten Ihres Alter Ego verbessert werden.

neue spiele-seiten im www

Online aktuell • Dominion Wars, The Art of Magic, Aquanox

Fishtank Interactive öffnete Ende Februar die Schleusen für die *Aquanox*-Seite (www.aquanox.de). Die GeForce3-Screenshots des Unterwasser-Spektakels sind äußerst detailliert und machen Lust auf mehr. *Magic & Mayham: The Art of Magic* ist eine Mischung aus Strategie, Taktik und Rollenspiel. Auf der frisch gestarteten Homepage (<http://aom.bethsoft.com/main.html>) wird unter anderem auf den Screenshots gezaubert, was der Mana-Vorrat hergibt. Nicht in die Tiefen des Weltalls, sondern in die des WWW hat Publisher Simon & Schuster Interactive die neue Seite von *ST Deep Space 9: Dominion Wars* (www.dominionwars.com) gebeamt. (BB)



Leuchtkraft • Die Licht- und Grafikeffekte der Aquanox-Engine sind atemberaubend. Die volle Grafikpracht lässt sich aber erst mit einer GeForce3 voll auskosten.

everquest

Online-Rollenspiel • Deluxe-Pack mit allen Erweiterungen

Mit dem *Everquest*-Deluxe-Pack bietet Ubi Soft Einsteigern und Fans einen besonderen Leckerbissen: Neben *Everquest* und den Add-ons *The Ruins of Kunark* und *The Scars of Velious* erhalten Sie zusätzlich eine Figur, eine Karte und den Strategie-Guide für etwa DM 100,-. Somit steht Ihnen die ganze Welt von *Everquest* offen. Derzeit spielen ungefähr 300.000 Online-Abenteurer weltweit das Fantasy-Rollenspiel von Entwickler Verant. (BB)

Hersteller: Verant • Vertrieb: Ubi Soft • Erscheint: Bereits erschienen • Online: www.everquest.com

shadow-bane

Online-Rollenspiel • Exklusive Screenshots bei Game On!

Shadowbane von Entwickler WolfPack Studios ist die neue Hoffnung am Online-Rollenspiel-Himmel. Zehn spielbare Rassen, 28 verschiedene Klassen-Kombinationen und ein innovatives Gildensystem, bei dem Spieler ganze Königreiche beherrschen können, sollen *Everquest* und *Ultima Online* das Fürchten lehren. Im August soll es endlich so weit sein – bis dahin können Sie sich mit unseren exklusiven Screenshots die Wartezeit verkürzen. In der nächsten Ausgabe erwartet Sie zudem eine ausführliche Vorschau! (JG)

Hersteller: WolfPack Studios • Vertrieb: Swing! • Erscheint: August 2001 • Online: <http://shadowbane.swing-games.de>



newsticker

Microsoft kündigte einen Nachfolger zum Online-Rollenspiel *Asheron's Call* an! Noch ist nicht klar, wann mit weiteren Infos zu rechnen ist. ••• Kurz vor Redaktionsschluss eröffnete Take 2 seine Webseite zum Aufbaustrategiespiel *Tropico*. Unter www.tropico.de gibt's Infos, Bilder und Bildschirmhintergründe zum Download. ••• Papst Johannes Paul II. will den heiligen Isidor von Sevilla († 636) zum Schutzpatron der Internetnutzer und -Programmierer ernennen. (www.vatican.va) ••• Flipside Inc., einer der führenden Anbieter von kostenlosen Online-Spielen, hat den Wettbewerber Upoar Inc. zu einem Preis von 140 Millionen US-Dollar übernommen und wird damit größter Anbieter von Mini-Spielen im Internet (www.flipside.de). ••• Neocron ist ein viel versprechendes Online-Rollenspiel aus Deutschland. Entwickler Reaktor sucht bereits Betatester (www.neocron.com).

[FAKTEN]

Entwickler: Paradox Entertainment

Vertrieb: Noch nicht bekannt

Preis: Ca. DM 90,-

USK: Noch nicht bekannt

Erscheint: 1. Quartal 2002

Online: www.paradoxplaza.com/wzo.asp

mutant chronicles: warzone online

Es wird gemordet, niedergebrannt und geplündert: Im Jahre 3500 tobt ein erbarmungsloser **Kampf zwischen fünf Mega-Konzernen** um die Vorherrschaft im Sonnensystem. Doch mit dem Auftauchen der **Dead Legion**, einer Armee von Untoten, beginnt der Überlebenskampf der gesamten Menschheit – und damit auch für Sie!

In diesem düsteren Szenario spielt das Onlinespiel *Mutant Chronicles: Warzone Online* (kurz: WZO) vom schwedischen Entwickler Paradox Entertainment. Erfahrene Tabletop-Spieler werden sich an das inzwischen aufgegebene Miniaturenspiel *Mutant Chronicles: Warzone* aus dem Hause Target Games erinnern, mit dem das Onlinespiel aber nur noch Hintergrundgeschichte und militärische Einheiten gemein haben wird. Vor allem die Einheiten sollen WZO von anderen On-

line-Spielen à la *Tribes 2* unterscheiden. „WZO ist ein taktisches Action-Spiel, in dem der Spieler bis zu 15 Charaktere gleichzeitig kontrolliert“, erklärt Produzent Christofer Sundberg das Spielprinzip. Insgesamt soll es über 300 Einheiten mit verschiedenen Fähigkeiten, Ausrüstungen, Waffen und besonderen Heldentypen geben.

Spiel für Online-Taktiker Nach dem Einloggen auf einen der WZO-Server entscheidet sich der Spieler für eine der sechs

Große Teile • Wie in actionreichen Spielen üblich, fallen die Waffen verhältnismäßig groß aus. Diese „Mourning Wolf Heroine“ (zu Deutsch: Heldin des heulenden Wolfs) der Imperialen Korporation gehört zu den Standard-Truppen mit mittlerer Rüstung und Feuerkraft.





Böse und gefährlich • Der „Razide“ gehört zu der die Menschheit bedrohenden „Dead Legion“. Untote haben halt immer etwas gegen die Lebenden.

Death from Above • Dank der vollen 3D Unterstützung können tiefe Canyons und Höhlen dargestellt werden. Die Missionen finden auf bis zu acht Quadratkilometern großen Maps statt.

Fraktionen und damit bereits für die grundlegenden Fähigkeiten seiner Einheiten. In der „Lobby“ kann der Spieler seine Truppen für die anstehende Mission auswählen und erhält eine Missionsbeschreibung, be-

nicht darum, die größte Armee aufzustellen, sondern die am besten geeignete Truppe für die jeweilige Aufgabe zu finden. Doch damit ist es noch nicht getan. Der Spielverlauf fordert Ihr Gehirnschmalz und düstert

entwickelten „Valpurgius“-Engine werden sämtliche Aktionen glanzvoll in Szene gesetzt. Während traditionelle Grafik-Engines topografische Daten lediglich zweidimensional darstellen (Height Map), berechnet Paradox' Neuentwicklung alle Daten in drei Dimensionen. So wird auch die Darstellung von Höhlen und tiefen Canyons möglich. Zudem passen die Grafikroutinen der Entwickler den Detaillevel an die Leistungsfähigkeit Ihres Rechners an, ruckelnde Bilder sollen so komplett vermieden werden können.

Bernd Berheide: Taktische Tiefe, nicht zuletzt durch die riesige Auswahl an Einheiten, eine bewährte Hintergrundstory mit genügend Konfliktpotenzial und die ansehnliche Grafik machen *Mutant Chronicles: Warzone Online* zu einem echten Konkurrenten von *Tribes 2* und Co.

Außenlevel in voller 3D Grafik Dank der von Paradox selbst

Je nach Missionsziel hilft es, einem alten Verbündeten nach dem gemeinsamen Sieg heimtückisch in den Rücken zu fallen.

vor es an die Front geht. Die Auswahl der richtigen Truppen ist spielentscheidend. Steht in einer Mission zum Beispiel eine größere Schlacht an, so würde es sich anbieten, Nahkampf-Truppen einzusetzen; in offenem Gelände könnte zudem Artillerie von Nutzen sein. Besteht die Aufgabe darin, eine bestimmte Person auszuschalten, sollten geschickt postierte Scharfschützen diesen Job am besten erledigen. Es geht also

nach Ideenreichtum. So bietet es sich, laut Sundberg, je nach Situation an, „mit anderen Spielern zu kooperieren, statt sie zu bekämpfen, um einen übermächtigen Gegner niederzumachen.“ Natürlich schließt das nicht aus, dem gleichen Spieler nach dem gemeinsamen Sieg heimtückisch in den Rücken zu fallen.

mini-glossar

Tabletop-Spiele werden, wie der Name schon sagt, auf einem Tisch o. ä. gespielt, meist mit Miniaturfiguren und speziellen Aufbauten. Die Regelwerke umfassen nicht selten mehrere hundert Seiten, da die Kämpfe zwischen mächtigen Helden und ihren Armeen vor allem auf Taktik und Strategie basieren. Wichtige Vertreter sind *Warhammer* und *Demonworld*.

Height Map: Auf einer zweidimensionalen Fläche sind in regelmäßigen Abständen Punkte festgelegt, bis sich ein Netz aus Punkten bildet (Grid). Jedem Punkt wird ein gewisser Wert zugeordnet, der die Höhe des Terrains an dieser Stelle repräsentiert. Anhand dieser Daten kann eine Grafik-Engine Täler und Berge zeichnen.



Löschen verboten • Feuerwände
sind ein probates Mittel, um sich
allerlei Unholde vom Hals zu halten.

ultima online third dawn

[FAKTEN]

Entwickler: Origin
Vertrieb: Electronic Arts
Preis: Ca. DM 40,-
USK: Ab 12 Jahren
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.uo.com

Wenn Sie heute Abend von der Arbeit nach Hause kommen, werden Sie leider feststellen müssen, dass Ihr hübscher Vorort von **selt-samen Wesen** mit grüner Haut überrannt wurde. Das glauben Sie nicht? Sie leben ja auch nicht in **Britannia** ...

mini-glossar

PvP: Player versus Player. Der Kampf zwischen den Spielern untereinander.
Pen & Paper: Klassische Rollenspiele, die nur mit Stift, Papier und viel Fantasie gespielt werden.

Der Reiz eines reinen Online-Rollenspiels liegt in der dynamischen Spielumgebung, die sich ständig dem Verhalten der Spieler anpasst und auf verschiedene Vorgehensweisen unterschiedlich reagiert – im Extremfall eben auch mit der Invasion einer mordlustigen Orkhorde. Ist aber auch die letzte Katakomba erforscht und der garstigste Drache erschlagen, macht sich schnell Langeweile breit. Bei *Ultima Online* reagieren die Entwickler von Origin auf diese Übersättigung mit Vorliebe mit der Bereitstellung neuer Landmassen, die den erfahrenen Spieler mit immer gemeineren Monstern, tieferen Höhlen und mächtigeren Waffen versorgen. Nach *The Se-*

cond Age ist *Third Dawn* nun die zweite Erweiterung dieser Art und dabei noch um ungefähr zehn Prozent größer als ihr ohnehin schon umfangreicher Vorgänger.

3D-Spektakel Der Zahn der Zeit macht aber auch vor Online-Rollenspielen nicht Halt: Neue Monster und Gegenstände alleine locken keinen *Everquest*-verwöhnten Spieler hinter dem Ofen hervor. Aus diesem Grund hat Origin seiner virtuellen Welt mit der aktuellen Erweiterung auch endlich einen 3D-Client (siehe Glossar S. 128) spendiert. Spielfiguren, Gegner und Zaubersprüche erscheinen erstmals in einer hübsch modellierten, dreidimensionalen Grafik. An der bewährten iso-

metrischen Perspektive hat sich allerdings nichts geändert – eine vollständige 3D-Umgebung im Stil von *Ashe-rons Call* wird erst bei *Ultima Online 2* Wirklichkeit werden. Auch die antiquierte Benutzeroberfläche wurde einer Generalüberholung unterzogen. Übersichtlicher, komfortabler und nicht zuletzt auch schicker präsentieren sich die neuen Menüs; Änderungen, die schon lange überfällig waren.

Streifzüge Das neue Land ist eine reine Abenteuer-Zone, Häuserbau ist dort ebenso wenig möglich wie der PvP-Kampf. Problemlos erreichbar über das weit verzweigte Teleportations-System, die so genannten Moongates, warten



etwa dreißig neue Monster und etliche neue magische Gegenstände auf Ihre Erkundungszüge. Der Kauf einer Third Dawn-CD ist dabei nicht nur für das Betreten der neuen Welt unabdingbar, auch die grafischen Neuerungen werden erst nach der kostenpflichtigen Installation des 3D-Clients sichtbar. Dieser hält aber insbesondere für die Zukunft noch einiges an Potenzial bereit: Laut Origin ermöglicht der neue Client ein problemloses und schnelles Erweitern der bisherigen Features in Form von regelmäßigen Updates.

Jochen Gebauer: Kaum steht die zweite Generation der Online-Rollenspiele in den Startlöchern, versuchen die Veteranen des Genres, ihre Spielergemeinschaft mit neuen Erweiterungen bei der Stange zu halten. Für den Preis von 40,- DM ist Third Dawn sicherlich eine willkommene und günstige Abwechslung für Ultima-Online-Experten. Neueinsteiger sollten aber besser auf die angekündigten Highlights wie Shadowbane oder Anarchy Online warten – die Spielumgebung von Ultima Online ist nach fast drei Jahren einfach zu altbacken, um für Neulinge des Genres noch interessant zu sein.

zurück zu den Wurzeln

Neun eigenständige Teile, ein komplettes Online-Universum und gerüchteweise sogar ein Kinofilm – einem echten *Ultima*-Fan ist das noch nicht genug. Auf der Internetseite www.theblackorder.net/resurrection/main.html kann seit wenigen Wochen das klassische Rollenspiel *Ultima Resurrection* in einer Pen&Paper-Version heruntergeladen werden. Dabei rücken die Avatare in spe dem Bösen lediglich mit Papier und Bleistift bewaffnet auf den Leib und kehren damit zu den Wurzeln des Rollenspiels zurück. Der besondere Clou: Im Augenblick ist das Spiel noch kostenlos zu haben.

Ultima Online

Mindestens:

Pentium 2 266, 64 MB RAM, 16 MB Grafikkarte, 28.8 k Modem

Empfohlen:

Pentium 3 500, 128 MB RAM, 32 MB Grafikk., ISDN-Anschluss

Geladete Version:

Offizielle Beta vom Februar 2001

MEHRSPIELER

Spieler pro PC: 1

Netzwerk: -

Internet: Ca. 2.000 Spieler pro Server

Spieler pro CD: 1

- + Neue 3D-Grafiken
- + Sehr große Landmasse
- Keine neuen Zaubersprüche
- Keine neuen Fähigkeiten
- Technisch veraltet

Grafik: 3,2

Sound: 3,4

Steuerung: 2,8

Grundsollide Erweiterung für gestandene UO-Spieler.

Spielspaß: **2,4**



Geschützt • Mit drei Elementarwesen an seiner Seite wird selbst der schwächliche Magier mutig.

clusterball



[FAKTEN]

Entwickler: Daydream
Vertrieb: Xtend new media
Preis: DM 69,95
USK: Noch nicht bekannt
Erscheint: Bereits erschienen
Online: www.clusterball.de

Wird Ihnen schon auf dem Kettenkarussell schlecht oder trauen Sie sich zu, eine F-14 auf einem Flugzeugträger zu landen, um mit der Funkantenne zielsicher einen Apfel aufzuspießen? **Wenn Sie der geborene Pilot** sind, werfen Sie einen Blick auf Clusterball, wenn nicht fahren Sie Kinderkarussell.



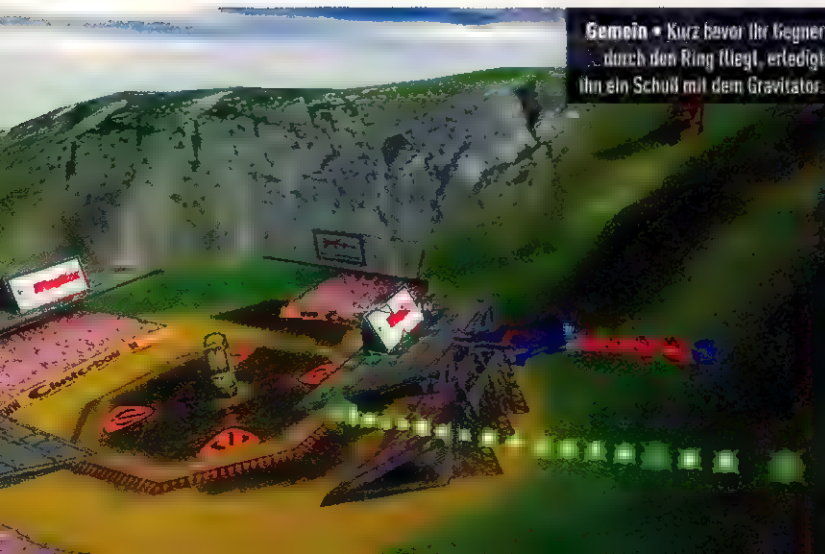
it einem Gleiter durch die Landschaft jagen, nebenbei auf erhöhten Landebahnen Bälle einsammeln, sich einer Horde gieriger Mitspieler erwehren, in der Weltrangliste langsam aufsteigen und damit die Anerkennung der Community gewinnen: Clusterball stellt eine Menge Anforderungen an den Piloten. Um denen gerecht zu werden, sollten Sie, bevor Sie online gehen, ein paar Trainingsrunden fliegen. Die Computergegner sind kei-

ne Herausforderung und lassen den Spieler gemächlich ihre Runden drehen. Das gibt Zeit, um die Landschaften zu

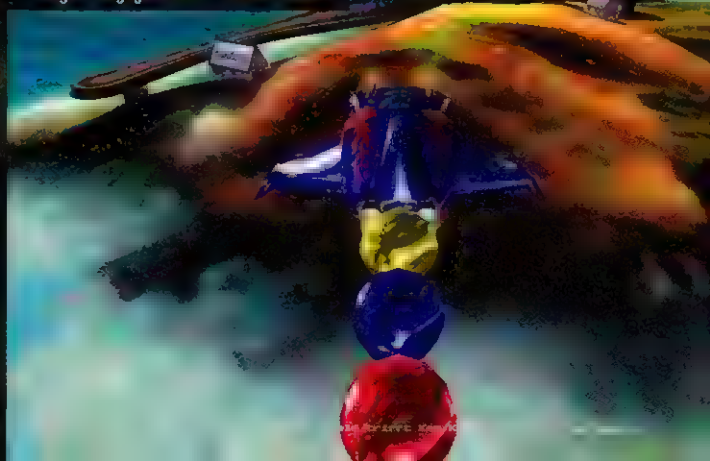
Zu viele Bälle am Heck rufen unweigerlich

Neider auf den Plan.

bewundern und sich mit dem Gleiter vertraut zu machen. Der lässt sich, je nach Einstellung, steuern wie ein fliegendes Automobil oder ein Spacefighter. Von der Anfän-



Dreieinigkeit • Abschüsse machen Spaß, bringen für das Spiel aber lediglich einen Zeitgewinn gegenüber den Kontrahenten.





Brückenkopf • Bei Clusterball wurde alles zu Ballbahnen umkonstruiert. Hier rasen Sie über eine alte Brücke.



Luftschuss • Der Gegner wurde von einem Inflator getroffen, was ihn für kurze Zeit bewegungsunfähig macht.

gereinstellung ist jedem abzuraten, da sie das Fluggefühl einer Quietscheente im Schaumbad vermittelt. Am besten ist es, den Computer von allen Hilfsfunktionen zu entbinden. Nur so sind Sie schnell und beweglich genug, um im Netz zu bestehen.

Der Ball im Netz Sobald die Landungen klappen, ohne dass Sie dabei die Lackierung Ihres Jägers völlig ruinieren, steht dem Kampf im Internet

ken. Dort ist die Wahrscheinlichkeit höher, unter die ersten Drei zu kommen und damit in der Rangliste langsam nach oben zu klettern.

Ziel während des Spiels ist es, mit den gesammelten Bällen durch ein Tor in der Mitte der Arena zu fliegen und dadurch die Bälle in Punkte zu verwandeln.

Um es nicht zu einfach zu machen, gibt es diverse Möglichkeiten, den Mitspielern die Beute abzugewinnen. Clusterball

sie der eigenen Sammlung hinzu, mit dem Spaghettistring machen Sie Ihren Gegner bewegungsunfähig.

Wer einen Blick auf Clusterball werfen möchte, kann sich auf www.clusterball.de die kostenlose Trialversion mit einer Arena herunterladen. Schon damit ist eine Menge Spaß garantiert. Ansonsten können die Arenen auch einzeln erworben werden, wobei jede Welt mit DM 29,95 zu Buche schlägt.

Philipp Rohwedder meint: Anfangs war ich ja etwas skeptisch. Bälle sammeln klang nicht sonderlich spannend. Ist es aber. Wer ein Onlinespiel mit einem hohen Suchtpotenzial sucht, sollte sich auf jeden Fall an Clusterball halten.

Sehr nette Spielergemeinschaft: Hier geht es überwiegend um Spielspaß, weniger um Punkte.

oder Netzwerk nichts mehr im Weg. Bis zu acht Spieler pro Arena sind erlaubt. Für den Anfang sollten Sie sich in einen Anfänger-Server einklin-

warten mit einem recht eigenen Waffenarsenal auf. Mit dem Ball-Snatcher zum Beispiel pflücken Sie Bälle vom Heck des Gegners und fügen



Homerun • In dieser Hütte warten diverse Extrawaffen auf Sie.

Werbung in Spielen

Was die Zukunft hinsichtlich Werbung in Computerspielen bringt, zeigt Clusterball schon heute. Die Entwickler hatten die einfache, aber geniale Idee, Werbeflächen im Spiel zu vermieten. Überall in den Arenen gibt es Tafeln, auf denen die Banner von Anzeigenkunden prangen und die jederzeit neu tapeziert werden können.

Clusterball

Mindestens:

Pentium 2 233, 64 MB RAM, 8 MB Grafikkarte (3dfx, OpenGL)

Empfohlen:

Pentium 3 400, 64 MB RAM, 8 MB Grafikkarte (3dfx, OpenGL)

Getestete Version:

Deutsche Version 1.003

MEHRSPIELER

Spieler pro PC: 1

Netzwerk: 8

Internet: 8

- + Sehr flotte Online-Action
- + Ausgefallene Arenen
- + Witzige Waffen
- Lahme Computergegner
- Nach 100 Höhenmetern stößt man an den Himmel

Grafik: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 2,0

Sound: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 2,0

Steuerung: ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ 1,9

Rundum gelungenes Onlinespiel mit witziger Idee

Spielspaß: 2,0


geld sparen im internet


















4
4
W
L
T

W
C
W
N
U

**Riesige Auswahl
rund um die Uhr und
keine Warteschlangen -
das Internet
macht's möglich!**


[Home](#) | [Information](#) | [Site Map](#) | [Order Status](#) | [Help](#) | [Shopping Cart](#)

[View Site](#) | [Feedback](#) | [Shopping](#)

 ROBOT POOCH \$39.99	 VOICE ACTIVATED REMOTE CONTROL \$49.99	 ROLLER BOARD SCOOTER \$59.99	 BUSHMAN DEER SPACE TELESCOPE \$199.99	 SURVIVAL CARD \$19.99
 Audio Walkouts	 Audio Systems	 Best Sellers	 Binoculars Telescopes	 Computers
 Cameras	 Camcorders	 Video	 DVDs	 Books

[illegible]



VERBODEN TOEGANG TOEGEGEVEN

Verpandte Radio in ditbreinm Dangee
Unter Rannet!

Produktübersicht

Produktuche

Direkt-Bestellung

Willkommen bei conrad.com



Es weihnachtet
Weihnachtshop und Mr. Santy Online Game
 Erleben Sie die schönste Zeit im Jahr mit conrad.com. Nutzen Sie Mr. Santy's
Geschäftsplan und verschicken Sie digitale Weihnachtsgrüße - mit unserem
3D-Grüßer Ihr conrad.com Team

Freudbacomater aktuell

Zahlungsmöglichkeiten: Bankinzug, Nachnahme
Auf Lager: PC-Komponenten, Telekommunikation, Audio- und Videogeräte
Bewertung: 2,1

gemischtwarenladen

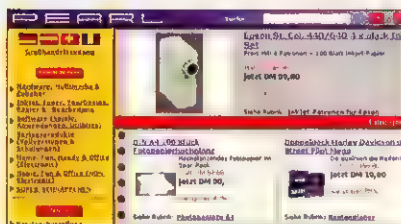
Neckermann www.neckermann.de



Der bekannte Versandhändler hält ein umfangreiches Sortiment zu äußerst günstigen Preisen bereit. Pluspunkte sammelt Neckermann auch durch den vorbildlichen Service und die detaillierte Produktbeschreibung.

Zahlungsmöglichkeiten: Nachnahme, Rechnung, Ratenzahlung
Auf Lager: Software, Hardware, Audio- und Videogeräte, Gadgets
Bewertung: 1,7

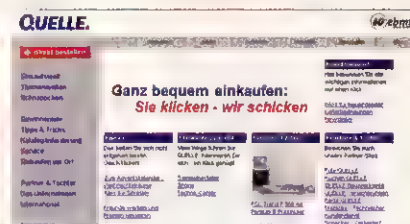
Pearl Agency www.pearl.de



Der Versandhandel aus Buggingen überzeugt mit einer riesigen Auswahl und Kampfpreisen. Abstriche müssen Sie allerdings in Sachen Service in Kauf nehmen. Bei diesen Preisen aber zu verschmerzen.

Zahlungsmöglichkeiten: Bankeinzug, Nachnahme, Rechnung
Auf Lager: Software, Hardware, Audio- und Videogeräte
Bewertung: 2,3

Quelle www.quelle.de



Ein wahres Online-Kaufhaus. Bis Sie sich durch die enorme Produktpalette geklickt haben, dürfte Ihre Maus den Geist aufgeben. Bei technischen Geräten wie DVD-Playern können Sie durchaus das eine oder andere Schnäppchen finden.

Zahlungsmöglichkeiten: Rechnung, Nachnahme, Bankeinzug
Auf Lager: PC-Spiele, DVD, Audio- und Videogeräte
Bewertung: 2,0

unter dem hammer

Ebay www.ebay.de



Hier gibt es nichts, was es nicht gibt. Die Qualität eines Anbieters wird bei Ebay durch die Anzahl und Farbe verschiedener Sterne gekennzeichnet und bietet einen sehr soliden Anhaltspunkt für den kritischen Käufer.

Bewertung: 1,6

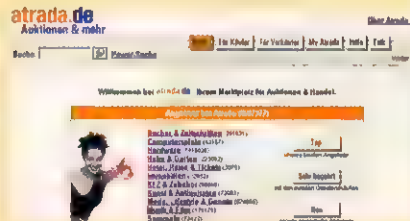
Ricardo www.ricardo.de



Die Stärke von Ricardo liegt eindeutig bei den toten Live-Auktionen. Über einen Zeitraum von fünf Minuten werden hier neuwertige Produkte für wenig Geld unter das Volk gebracht. Fröhliche Zuschlagshektik ist garantiert.

Bewertung: 2,1

Atrada www.atrada.de



Klein, aber fein. Atrada bietet weniger Auktionen als die beiden „Großen“, auf Qualität müssen Sie aber auch hier keinesfalls verzichten. Fazit: eine durchaus interessante Alternative zu der Konkurrenz von Ebay und Ricardo.

Bewertung: 2,2

harte ware

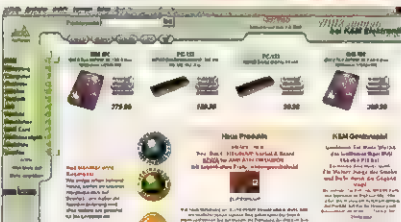
Vobis www.vobis.de



Der Computer-Discounter lockt mit einem üppigen Angebot und fairen Preisen. Viele Sonderangebote und ein professionell aufbereiteter Shop-Bereich im Stil von Amazon runden die Palette angenehm ab und machen Lust auf den neuen Rechner.

Zahlungsmöglichkeiten: Nachnahme, E-Cash
Auf Lager: Komplettrechner, Peripheriegeräte, Software
Bewertung: 2,0

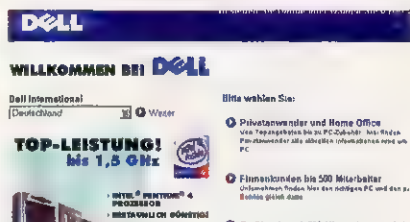
K&M Elektronik www.kmlelektronik.de



Hardware aller Art gibt es bei K&M zu Tiefpreisen. Schnäppchen-Jäger werden bei den Restposten ein wahres Eldorado vorfinden. Erste Adresse für Pfennigfuchser, die auch mal länger auf eine Bestellung warten können.

Zahlungsmöglichkeiten: Nachnahme
Auf Lager: Peripheriegeräte aller Art
Bewertung: 2,4

Dell www.dell.de



Dell überzeugt durch exzellente Auswahl, niedrige Preise und professionelles Design. Auch hier findet sich ein leicht zu bedienendes Konfigurations-Tool, mit dem der eigene Rechner in Sekundenschnelle zusammengestellt werden kann.

Zahlungsmöglichkeiten: Vorkasse, Rechnung
Auf Lager: Komplettrechner, Peripheriegeräte, Komponenten
Bewertung des Angebots: 2,0

akt 2: bezahlen - aber wie?

Ist der passende Artikel gefunden und im Warenkorb verstaut, stellt sich oft die quälende Frage: Wie soll man denn nun bezahlen? Entgegen anders lautender Gerüchte ist das Bezahlen der bestellten Artikel sehr sicher, wenn man einige Feinheiten beachtet. Die Kreditkarte beispielsweise ist ein einfaches und bequemes Zahlungsmittel mit kleineren Tücken. Flugs die mehrstellige Nummer eingetippt, das war's auch schon. Da der jeweilige Händler mit diesen Daten theoretisch aber Ihr ganzes Konto leer räumen könnte, sollten Sie diese Zahlungsart nur bei seriösen Unternehmen nutzen. Die Abbuchung ist eine sehr interessante Alternative. Sie erteilen dem Händler eine Einzugsermächtigung und der fällige Betrag wird einfach von Ihrem Konto abgebucht. Größtes Plus: Sie können den Einzug innerhalb von sechs Wochen ohne Angabe von Gründen wie-

sind und sich der Zahlungsverlauf genau nachvollziehen lässt. Nähere Informationen sowie die Händlerliste gibt es auf der E-Cash-Homepage (www.ecash.de). Ein ähnliches Konzept bietet das Paybox-System (www.paybox.net). Per Handy führen Sie Transaktionen durch, die direkt von einem Girokonto abgebucht werden. Zusätzliche Soft- und Hardware ist nicht nötig, lediglich eine Online-Registrierung wird vorausgesetzt. Der Traum vom grenzenlosen Shopping – er könnte schon jetzt Realität sein.

Ihr gutes Recht! Bei der Übertragung von persönlichen Daten ist man verständlicherweise ein wenig besorgt. Ist es wirklich auszuschließen, dass eine dritte Person Einsicht nimmt? Mit den neuen Verschlüsselungstechniken ist es das oder erschwert zumindest eine Dekodierung derart, dass sich der

Entgegen anderslautender Befürchtungen ist
das **Bezahlen** der bestellten Artikel sehr **sicher**.

der rückgängig machen. Auktionshäuser bieten mittlerweile sehr häufig ein Treuhandkonto an, bei dem der Käufer den fälligen Betrag in ein neutrales Depot einzahlt und sich erst dann von seinem Geld verabschieden muss, wenn die Ware pünktlich und unbeschädigt bei ihm angekommen ist. Der technische Fortschritt macht aber auch vor dem guten alten Geld nicht halt. So ist E-Cash ein System, bei dem mit virtuellen Münzen gezahlt wird. Hohe Sicherheit für den Kunden ist garantiert, da die Händler bei E-Cash registriert

Aufwand nicht mehr lohnen würde. Alles Wissenswerte über die verschiedenen Arten der Verschlüsselung finden Sie bei Plusshop (www.plusshop.de). Egal, was Sie wo und auf welche Art und Weise bestellen – Sie haben in jedem Fall ein gesetzliches Rückgaberecht von 30 Tagen. Ohne Angabe von Gründen dürfen Sie innerhalb dieser Frist die Ware an den Händler zurücksenden und erhalten den vollen Kaufpreis erstattet. Der Händler muss auch die Kosten für die Rücksendung übernehmen. Und nun viel Spaß beim Shoppen!

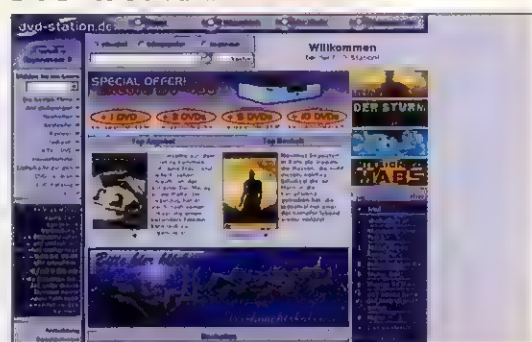
Amazon www.amazon.de amazon.de



Das größte und bekannteste E-Commerce-Unternehmen ist zugleich auch das Beste. Vorbildlich bei Lieferzeit, Zahlungsmodalitäten und Service! Die Produktbeschreibungen sind umfangreich und die Suchfunktion denkbar einfach.

Zahlungsmöglichkeiten: Bankenzug, Kreditkarte, Scheck
Auf Lager: DVDs, PC-Spiele, Bücher, Musik
Bewertung: 1,3

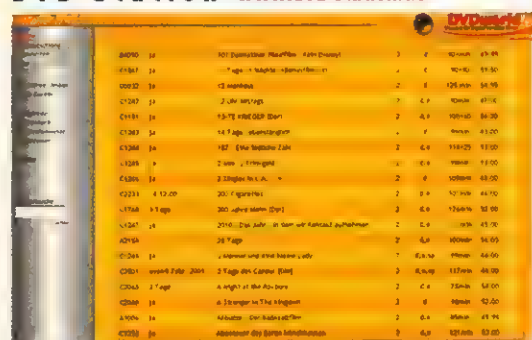
DVD World www.dvdworld.de



Guter Versandhandel, der mit einem unglaublich umfangreichen Angebot überzeugen kann. Die Preise sind zwar gehoben, dafür lässt der Service kaum Wünsche offen. Codefree-Umbauten befinden sich übrigens ebenso im Spektrum wie diverse DVD-Player.

Zahlungsmöglichkeiten: Nachnahme, Kreditkarte, Vorauszahlung, Bankenzug
Titel auf Lager: 1.300
Bewertung: 2,2

DVD Station www.dvd-station.de

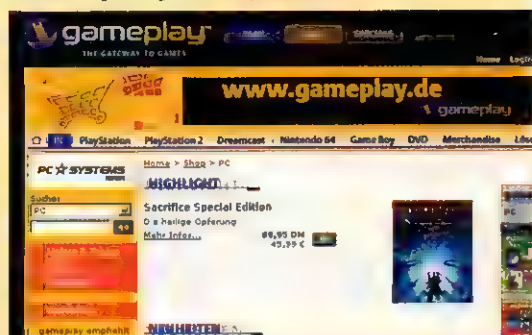


Schnäppchenjäger aufgepasst: Hier lassen sich viele Sonderangebote abgreifen. Die Auswahl ist beinahe sensationell, verwöhnt werden Sie zusätzlich mit einem umfangreichen Lexikon und einer umfassenden Review-Sektion.

Zahlungsmöglichkeiten: Nachnahme, Kreditkarte, Vorauszahlung, Bankenzug
Titel auf Lager: 2.200
Bewertung: 1,8

des cineasten traum

Gameplay www.gameplay.de



Der größte europäische Versandhandel von Computer- und Videospielen überzeugt auch mit dem deutschen Auftritt. Breites Angebot, erstklassiger Service und ein professionelles Design schüren die Lust auf neue Spiele.

Zahlungsmöglichkeiten: Nachnahme, Scheck, Kreditkarte, Ratenzahlung
Auf Lager: PC-Spiele, Videospiele, Zubehör, DVD, Fanartikel, Lösungshilfen
Bewertung: 1,4

Game It www.gameit.de



Spiele aller Plattformen, themenbezogene Literatur, Fanartikel und neuerdings auch DVDs: Die Auswahl ist wirklich gewaltig. Die Preise übrigens nicht. Unser Fazit: Wer hier nicht sofort fündig wird, ist selber schuld.

Zahlungsmöglichkeiten: Nachnahme, Überweisung
Auf Lager: PC-Spiele, Videospiele, DVD, Lösungshilfen
Bewertung: 1,5

Okay Soft www.okaysoft.de



Auf dem hart umkämpften Markt der Spiele-Versender kann sich auch Okay Soft routiniert behaupten. Das Angebot ist solide, die Preise sehr ordentlich und der Service – wie der Name schon sagt – okay. Leider ist die Aufmachung arg trist.

Zahlungsmöglichkeiten: Nachnahme, Vorkasse, Bankeinzug, Rechnung
Auf Lager: PC-Spiele, Videospiele, Zubehör, Lösungshilfen
Bewertung: 2,2

akt 3: her mit den netz-mäusen!

Bleibt nur noch die Frage: Wie sollen all die netten Kleinigkeiten finanziert werden? Das Internet bietet mittlerweile eine Vielzahl an Möglichkeiten an, online Geld zu verdienen. Aber taugen die auch was? Um es kurz zu machen: Die Suche nach dem Geld im Netz ist oft abenteuerlich, manchmal dubios und häufig undurchsichtig. Aber eines ist sie momentan sicher noch nicht: lukrativ.

Miles & More Webmiles (www.webmiles.de) zum Beispiel hat einen ganz eigenen Ansatz gefunden. Als registrierter Nutzer erhalten Sie beim Einkauf über die Partnerunternehmen eine bestimmte Anzahl von „Freimeilen“, die Sie später auf der Homepage von Webmiles gegen attraktive Treueprämien eintauschen können. Und dort winken nicht nur Apple-PCs, Plasma-Fern-

tet er sich mit öden Radioweckern, schnöden Baseballkappen oder billigen Picknick-Decken – ein zweifelhaftes Vergnügen.

Ganz ähnlich ist das Konzept von Flipside (www.flipside.de). Auf der Internetseite stehen viele kleine Spiele bereit, die Sie online zocken können, um bei entsprechenden Punktzahlen „Flips“ abzukassieren. Diese wiederum lassen sich im „Flipshop“ gegen „fabelhafte“ Preise eintauschen. Wir wollen nicht bestreiten, dass es durchaus Spaß macht, die eine oder andere Runde Black Jack, Wordox (ein lustiger Scrabble-Verschnitt) oder Flipman (ein ebenfalls lustiger Pacman-Klon) zu spielen. Wenn Sie jedoch ernsthaft in Erwägung ziehen, eine neue DVD abzugreifen, dann sollten Sie Ihren Job kündigen, mit Ihrer Freundin Schluss machen und eine Standleitung zum nächsten Pizzadienst einrichten. Die möglichen „Flip“-

Die Suche nach dem Geld im Netz ist oft abenteuerlich, aber noch nicht lukrativ.

seher und Traumreisen, sogar eine malerische Insel vor der Küste Kanadas wartet bereits auf ihren neuen Besitzer. Selbstverständlich hat die Sache auch einen Haken: Für die wirklich guten Prämien werden schwindelerregend viele Meilen benötigt. Otto-Normalshopper, der dann und wann einmal eine Kleinigkeit bei den Partnern von Webmiles (unter anderem Focus, TUI und Vobis) bestellt, dürfte die nötigen Meilen für das eigene Eiland irgendwann im nächsten Jahrtausend beisammen haben. Bis dahin trös-

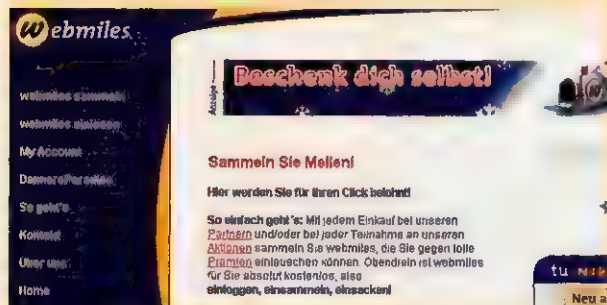
Gewinne sind nämlich minimal – was man von den Preisen für die Prämien wirklich nicht behaupten kann.

Kein Millionenspiel Wenn es schon Essig ist mit tollen Prämien, dann könnte man doch stattdessen einfach Bares abkassieren. Ja. Könnte man. Mittlerweile gibt es eine unüberschaubare Zahl von Unternehmen, die Sie dafür bezahlen, dass Sie beim Surfen verschiedene Werbebanner einblenden lassen und diese so lange wie möglich auf dem Bildschirm

surfend geld verdienen

Wo gibt es Bares? Wo Freimeilen? Wo die Spiele, bei denen man tolle Prämien abgreifen kann? Hier – aber sagen Sie bitte nicht, wir hätten Sie nicht gewarnt.

Webmiles www.webmiles.de



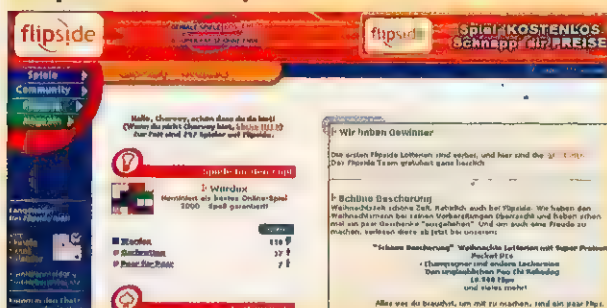
Reif für die Insel? Bei den Partnerunternehmen einkaufen, bei Webmiles Mini-Prämien einsacken. Trotz aller Skepsis ein gelungener und seriöser Internetauftritt. Reich werden Sie aber auch hier nicht. **Note: 3,2**

Cashradio www.cashradio.com



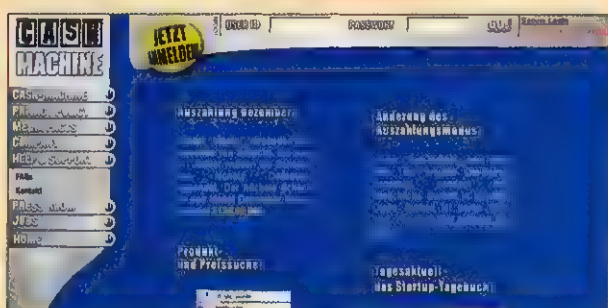
Geldverdienen durch Musikhören? Mit größeren Einschränkungen ist dies bei Cashradio zwar möglich, um wirklich nennenswerte Beträge abzusahnen, benötigen Sie aber Nerven wie Drahtseile. **Note: 4,0**

Flipside www.flipside.de



Darf es ein kleines Spielchen für zwischendurch sein? Schauen Sie doch einmal bei Flipside vorbei. Hier gibt es kleine Onlinespiele, die allerdings an selbige C64-Tage erinnern, dafür zum Nulltarif. **Note: 3,3**

Cash Machine www.cash-machine.de



Eines der führenden Unternehmen in der Branche. Nutzer erhalten beim Surfen Werbefbanner und werden für das Anschauen entlohnt. Sehr seriös und aus diesem Grund vielen Konkurrenten vorzuziehen. **Note: 3,1**

verweilen lassen. Die Entlohnung für diese nette Geste Ihrerseits pendelt je nach Firma zwischen einer und drei Mark (bzw. US-Dollar) pro Stunde. Gelingt es Ihnen dann auch noch, Freunde und Bekannte anzuwerben, werden Sie sogar auch für deren Online-Zeit mitbezahlt – freilich weniger großzügig, aber immerhin. Einige Unternehmen haben eine Stundenbegrenzung pro Monat, andere zahlen erst ab einer gewissen Summe aus. Der Haken ist bei allen gleich: Die Fenster nerven. Richtig lohnenswert wird das Ganze nämlich nur beim Dauersurfen und genau da werden die Werbefbanner nach einiger Zeit zum roten Tuch. Ob nun beim Chatten

oder beim Abrufen von E-Mails: Fröhliches Dauerklicken ist garantiert und lenkt gekonnt von der eigentlichen Beschäftigung ab. Für Online-Spieler ist dieses

Nur mit erheblichem Zeitaufwand können Sie im Internet ein paar Mark nebenbei verdienen.

Konzept letztendlich völlig uninteressant: Die Unternehmen wollen natürlich, dass Sie sich die eingeblendete Werbung möglichst lange anschauen, was bei einer gemütlichen Runde Counter-Strike oder Everquest reichlich schwer fallen dürfte.

(Miss-)Klänge Cashradio (www.cashradio.com) hingegen hatte eine wirklich ausge-

fallene Idee. Wenn Sie sich während des Surfens von den hauseigenen Radiosendern berieseln lassen, erhalten Sie dafür einen Obulus von 0,25 US-

Dollar pro Stunde. Bei den maximalen 80 Stunden pro Monat lassen sich hier also mal eben 20 Dollar nebenbei verdienen. Vorausgesetzt natürlich, Sie sind 80 Stunden im Monat online, wollen in diesen 80 Stunden auch ausschließlich die Musikunterhaltung von Cashradio genießen und lassen keine anderen Programme laufen, die Musikdateien

abspielen. Wie zum Beispiel Spiele. Prima, oder?

Zeit ist Klimpergeld Eines ist klar, surfend werden Sie im Internet keineswegs zum Millionär. Nur mit erheblichem Zeitaufwand und auf Kosten einiger strapazierfähiger Nervenzellen können Sie ein paar Mark nebenbei verdienen. Ob Sie die hier beschriebenen Angebote nun annehmen oder nicht, ist eigentlich nur eine Frage des Zeitaufwandes, den Sie investieren möchten. Aber bitte tun Sie uns einen Gefallen: Beschweren Sie sich dann bitte nicht mehr über zu viel Werbung im Internet. Das würde unglaublich wirken.

JOCHEN GEBAUER

total dig

mit der dvd-technik

Schon morgen werden **Röhren-Fernseher, Fernbedienungen, Videorekorder** und das gute alte Arbeitszimmer der **Vergangenheit** angehören. Mit Hilfe der **DVD-Technik** könnte sich Ihre Wohnzimmer-

Stereoanlage

Heute: Die Stereoanlage verarbeitet Audio-CDs und produziert Kabelsalat.
Morgen: Ein Steuergerät übernimmt auch die Funktionen der Stereoanlage.

Haustier

Heute: Hund „Moppel“ freut sich besonders über die vielen zerkaubaren Kabel.
Morgen: Robo-Dog „Future“ ist stubenrein und hat mehr Platz zum Spielen.



ital?

in die zukunft

Videorekorder

Heute: Der Videorekorder kann lediglich mit VHS-Kassetten gefüttert werden.
Morgen: Über das Breitbandkabel werden Sendungen minutengenau abrufbar.

DVD-Spieler

Heute: Der DVD-Player verarbeitet Film-DVDs, Audio-CDs und MP3-CDs, keine CD-ROMS.
Morgen: Als Massenspeicher gibt's nur noch die DVD.

Fernsehgerät

Heute: Der Röhren-Bildschirm frisst Platz und dient nicht als Bildschirm für den PC.
Morgen: Der Plasma-Bildschirm hängt wie ein Bild an der Wand und dient auch als Monitor.

SAT-Receiver

Heute: Ein Satellitenempfänger schaufelt auch digitale Fernsehsignale ins Wohnzimmer.
Morgen: Durch den Anschluss an das Breitband-Kabelnetz entfällt die Installation.

All in One

Heute: Kabelverbindungen bestehen zum Telefon, zum Fax und zum Computer.
Morgen: Ein Palmtop übermittelt Gespräche und E-Mails und dient als Fernbedienung.

Lautsprecher

Heute: Herkömmliche HiFi-Lautsprecher benötigen viel Platz im Wohnzimmer.
Morgen: Mini-Dolby-Surround-Lautsprecher sorgen Platz sparend für echten Kinosound.

Eingabegeräte

Heute: Technische Geräte werden mit der Tastatur oder vielen Fernbedienungen gesteuert.
Morgen: Fast alle Geräte können per Sprachbefehl aktiviert und gesteuert werden.



Die besten dvd-laufwerke

Schneller, höher, weiter. Der technische Fortschritt macht auch vor den DVD-Laufwerken nicht Halt. Dabei muss es eigentlich gar kein High-End-Laufwerk sein, um in den vollen DVD-Genuss zu kommen.



mini-glossar

Dolby Digital Surround Komprimierungstechnik für Audiodaten, die eine hervorragende Qualität bietet und den aus dem Kino bekannten Effekt des Umgebungs-klangs ermöglicht.

DTS Digital Theatre Sound. Ähnliches Verfahren wie bei Dolby Digital, allerdings lassen sich damit auch reine Audio-Discs wiedergeben.

MPEG Kompressions-format für Video- und Multimediadaten

AGP „Accelerated Graphics Port“. Anschluss auf der Hauptplatine, der die Grafikkarte aufnimmt. Schneller als PCI.

MP3 Kompressions-Technologie für digitale Audio-dateien

Dürfen wir einen Blick in Ihr Wohnzimmer werfen? Keine Angst, wir sind ganz vorsichtig. Was haben wir hier? Fernseher, Videorekorder und DVD-Player, jeder mit einer eigenen Fernbedienung, versteht sich. Finden Sie nicht auch, dass die Stereoanlage dort im Schrank eine Menge Platz wegnimmt? Und erst die Boxen. Toller Sound in allen Ehren, aber müssen solche Mammut-Geräte denn wirklich sein? Eine Spielkonsole ist ja auch da, sehr erfreulich. Aber wer wird denn bitte den Satellitenreceiver auf dem Fernseher parken? Ach so, der Unterschrank ist voll. Kein Wunder, bei den ganzen CDs, DVDs und Videokassetten.

Das Arbeitszimmer ist im oberen Stockwerk? Da steht doch mit Sicherheit ein moderner Multimedia-PC mit toller Grafik- und Soundkarte, DVD-Laufwerk und eventuell sogar

einem Flachbildschirm. Nein, wir finden auch, dass man gar nicht genug DVD-Geräte besitzen kann. Aber kommen Sie doch einmal mit. Wir möchten Ihnen unser Wohnzimmer zeigen.

Science-Fiction? Da hätten wir zum Beispiel unseren neuen Plasma-Fernseher. Gestochen scharfes Bild mit einer Diago-

Top, mit dem sich die ganze Einrichtung steuern lässt. Glauben Sie uns, das ist viel einfacher als damals, als wir dauernd die vier verschiedenen Fernbedienungen verwechselt haben. Sie sehen keinen Videorekorder? Und auch keinen DVD-Player und keine Stereoanlage mehr? Klar. Das kleine Gerät dort auf dem Boden übernimmt das jetzt alles.

Neuerdings besitzt jeder in unserer Familie einen eigenen Palm-Top, mit dem sich die ganze Einrichtung steuern lässt.

nale von über einem Meter. Ist es nicht schön, dass man ihn einfach an die Wand hängen kann? Nimmt doch auf diese Weise viel weniger Platz weg. Wo die Fernbedienung ist? Wir haben gar keine mehr. Neuerdings besitzt jeder in unserer Familie einen eigenen Palm-

Direkt mit Internetanschluss, so dass wir uns die neuen Filme und Musikstücke einfach herunterladen können. Sprachgesteuert, Ehrensache. Ein Arbeitszimmer haben wir übrigens schon ewig nicht mehr. Der PC steckt nämlich auch in dem kleinen Gerät.

Boden der Tatsachen Die Realität sieht leider noch anders aus, aber erste Anzeichen für die zweite Stufe der technischen Revolution gibt es bereits. Das Zauberwort heißt DVD. Wussten Sie, dass auf einer DVD die achtfache Datenmenge einer CD Platz findet? Man könnte annehmen, dass dieser Sachverhalt den Herstellern von Computerspielen sehr gelegen kommen sollte. Theoretisch stimmt das auch, in der Praxis kostet jedoch eine DVD in der Herstellung etwa 2 Mark, während eine CD lediglich mit ungefähr vierzig Pfennig zu Buche schlägt. Solange also moderne Spiele noch auf zwei oder drei

Wussten Sie eigentlich, dass auf einer DVD die achtfache Datenmenge einer CD Platz findet?

CDs Platz finden, wäre der Umstieg auf das neue Medium für die Hersteller sinnlos. Dabei liegen die Vorzüge einer DVD auf der Hand, besonders wenn es um Computerspiele geht: Digitale Bildqualität verspricht hochauflösende Videos in gestochener Schärfe und die Soundstandards Dolby Digital Surround und DTS lassen ein Klangerlebnis zu, wie man es sonst nur aus dem Kinosaal kennt.

Gut Ding muss nicht teuer sein

DVD-Laufwerke finden sich mittlerweile in jedem neuen PC. In der Regel benötigen Sie keine weiteren Komponenten, um DVD-Spiele in ihrer vollen Pracht genießen zu können. Lediglich der digitale Sound stellt einige Ansprüche: mit zwei kleinen Lautsprecherboxen will einfach kein effektvoller Umgebungsklang aufkommen. Wenn Sie also möchten, dass Geräusche, die hinter dem Rücken Ihres virtuellen Recken ausgelöst wurden, auch dreidimensional wiedergege-

Spiele auf DVD

Noch sind gute Spiele auf DVD Mangelware. Damit Sie das neue DVD-Laufwerk aber auch einweihen können, stellen wir Ihnen die aktuellen Highlights vor.

Outcast

Entwickler: Appeal
Vertrieb: Infogrames
Genre: Action-Adventure
Internet: www.outcast-game.com

Grafik: 1,8
Sound: 1,5
Spiele Spaß: 2,0

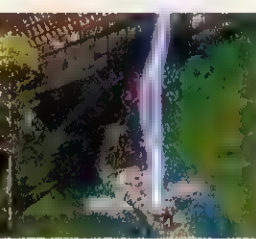
Outcast ist das erste echte Highlight im DVD-Markt. Dolby-Digital-Sound und eine Stunde Videos werden mit Making-of und Out-Takes abgerundet. Hier darf jeder bedenkenlos zugreifen: Das Spiel gehört zu den besseren seines Genres. Sie retten eine weitaufge Fantasy-Welt vor einem bösen Diktator. Erstklassige Grafiken und ein gewaltiger wie einfühlsamer Soundtrack des Moskauer Symphonieorchesters sorgen für die nötige Atmosphäre.



Grafik: 2,3

Baldur's Gate

Entwickler: Bioware
Vertrieb: Virgin Interactive
Genre: Rollenspiel
Internet: www.baldurs.com



Mit dieser DVD gelang Virgin leider nicht der ganz große Wurf, es fehlt an neuem Material. Zwar haben sowohl die verunglückte deutsche als auch die akzeptable englische Version Platz gefunden, Videos oder Soundtracks sucht man allerdings vergebens. Dennoch bleibt Baldur's Gate eines der besten und umfangreichsten Rollenspiele der letzten Jahre. Die Story in Kurzform: Findelkind geht auf die Suche nach seiner Herkunft.

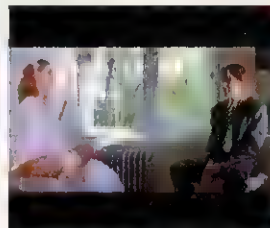
table englische Version Platz gefunden, Videos oder Soundtracks sucht man allerdings vergebens. Dennoch bleibt Baldur's Gate eines der besten und umfangreichsten Rollenspiele der letzten Jahre. Die Story in Kurzform: Findelkind geht auf die Suche nach seiner Herkunft.

Die Versuchung

Entwickler: Digital Leisure
Vertrieb: THQ
Genre: Interaktiver Spielfilm
Internet: www.thq.de

Grafik: 2,5
Sound: 2,5
Spiele Spaß: 2,7

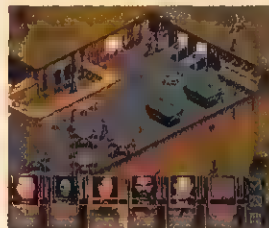
Die Versuchung ist eine Mischung aus Interaktivem Spielfilm und Psychotest, eingewoben in eine etwas konfuse, aber spannende Story. Das „Spiel“ überzeugt



vor allen Dingen durch die hervorragende Videoqualität und die guten Leistungen der Schauspieler. Fernsehgroßen wie John Hurt geben sich redlich Mühe und erringen einen der wenigen Siege innerhalb des mittlerweile ausgestorbenen Genres der Interaktiven Spielfilme.

Gold Strategy Games

Grafik: –
Sound: –
Preis/Leistung: 2,0
Entwickler: Diverse
Vertrieb: Topware Interactive
Internet: www.topware.de



In Topwares Spielesammlung tummeln sich Strategie-Perlen wie Jagged Alliance 2 und Earth 2150. Der einzige Vorteil der DVD-Version besteht darin, dass Sie nicht

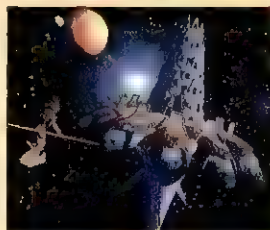
mit mehreren CDs hantieren müssen. Trotzdem ist Gold Strategy Games eine Kaufempfehlung wert. Das hervorragende Preis-Leistungs-Verhältnis tröstet über fehlende Extras locker hinweg. Die übrigen Spiele im Überblick: Gorky 17, Septerra Core, Emergency und Robo Rumble.

Der Ring der Nibelungen

Entwickler: Arxel Tribe
Vertrieb: Cryo Interactive
Internet: www.cryo-interactive.de

Grafik: 2,1
Sound: 2,2
Spiele Spaß: 3,1

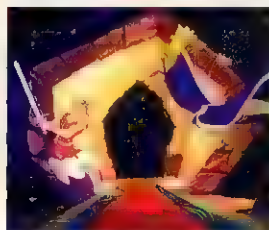
Der Ring der Nibelungen ist ein durchwachsendes Adventure, dem auch die DVD-Version nicht so richtig auf die Sprünge hilft. Dabei kommen die aufwendige Gra-



fik und der orchesterreife Sound gerade auf diesem Medium besonders gut rüber. Leider ist das Spieldesgin viel zu eintönig, so dass unser Fazit nur lauten kann: Wer sich für Wagners monumentale Epen interessiert, ist mit einer Dauerkarte für die örtliche Oper besser bedient.

Dragon's Lair/Space Ace

Grafik: 1,5
Sound: 1,8
Spiele Spaß: 3,3
Entwickler: Digital Leisure
Internet: www.digitalleisure.com



Irgendwie hat es die Dragon's Lair-Reihe geschafft, zu einer kleinen Legende zu werden. In grafischer Hinsicht waren die interaktiven Spielfilme schon immer ein beson-

derer Augenschmaus. Das Spiel selbst beschränkt sich aber darauf, eine Story um den jungen Ritter, die hübsche Prinzessin und den bösen Drachen durch das Drücken der Maustaste zum richtigen Zeitpunkt zu erzählen. Die DVD-Version bildet da leider keine Ausnahme.

die besten filme auf dvd

Unsere aktuelle Top-Drei der Filme, die in keiner Sammlung fehlen sollten. Neben der Qualität des Streifens haben wir dabei insbesondere Wert auf eine hochkarätige Ausstattung gelegt. Wundern Sie sich daher nicht, wenn der eine oder andere Kinohit fehlen sollte.



Mit dem Kopf durch die Wand • Russell Crowe als Gladiator brachte dem Film gleich zwölf Oscar-Nominierungen ein.

Foto: © Dreamworks

Gladiator



1. Platz

Genre: Historienfilm
Vertrieb: Universal
FSK: Ab 16 Jahren
Extras: Audio-Kommentar, Deleted Scenes, Making of, Dokumentation, Storyboards, Trailer
Bewertung: 1,4
Der Action-Hit des Sommers endlich auf DVD: Top-Film mit vorbildlichen Extras.

Braveheart



2. Platz

Genre: Historienfilm
Vertrieb: 20th Century Fox
FSK: Ab 16 Jahren
Extras: Making of, Audiokommentar, Trailer
Bewertung: 1,5
Mel Gibsons monumentales Schotten-Epos ist auch auf DVD ein Genuss.

Matrix



3. Platz

Genre: Science-Fiction
Vertrieb: Warner Home Video
FSK: Ab 16 Jahren
Extras: Making of, Dokumentation, Audio-Kommentar, Hintergrundinfos, CD-ROM-Special
Bewertung: 1,6
Was soll man dazu noch sagen? Eine der Kult-DVDs schlechthin.

heimkino mit dem pc

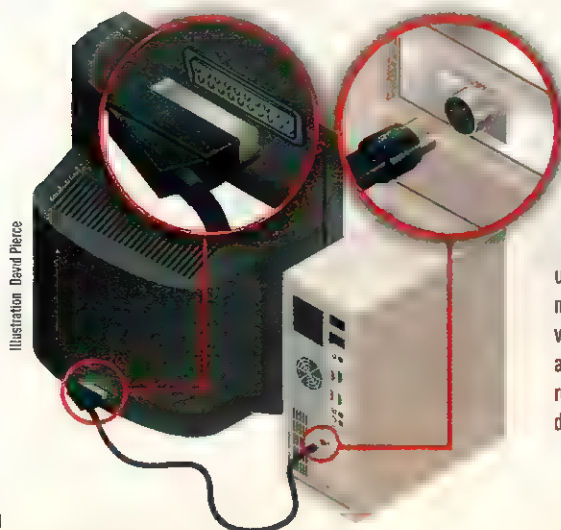


Illustration David Pierce

Sie können Ihre DVD-Filme übrigens auch auf einem TV-Gerät anschauen. Sie brauchen dazu lediglich eine Grafikkarte mit TV-Ausgang. Fast alle modernen Karten bieten mittlerweile diese Technik. Verbinden Sie das Prachtstück einfach per Kabel mit Ihrem Fernsehschirm und schon steht dem gemütlichen Kinoabend auf der Couch mit Chips und Cola nichts mehr im Wege. Wenn Sie zudem noch über eine Soundkarte mit digitalem Ausgang verfügen und diese an eine entsprechende Stereoanlage anschließen, ist Ihnen feinsten Dolby-Surround-Sound sicher. Wir empfehlen hier eindeutig die Soundblaster Live! von Creative.

ben werden, sollten Sie in einen Verstärker mit digitalem Eingang investieren. Mit vier ordentlichen Boxen kommen Sie der virtuellen Realität auf diese Weise wieder einen Schritt näher und monumentale Soundtracks werden zu einem reinen und glasklaren Genuss. Unsummen müssen Sie dazu nicht verschleudern – solide Komplettsysteme sind bereits für einige hundert Mark erhältlich und reichen vollkommen aus.

Kino für zu Hause Ihr Laufwerk kann aber noch viel mehr. Wenn Sie alle erhältlichen DVD-Spiele durchgezockt haben und die neuen Spiele noch ausstehen, vergnügt sich der PC-Nutzer mit den Werken der Traumfabrik Hollywood. Warum sich einen „normalen“ DVD-Player anschaffen, wenn Ihr PC das mindestens genauso gut kann und nebenbei noch für Spiele gerüstet ist? Filme auf DVD sind ihren Kollegen auf Band um Längen voraus. Bedingt durch den riesigen Speicherplatz des Silberlings findet sich auf modernen DVDs in aller Regel auch noch massenweise Bonusmaterial.

soft



Win-DVD

Hersteller: Inter Video
Internet: www.intervideoinc.com
Länge der Trialversion: 45 Tage
Besonderheiten der Trialversion: Die Abspielzeit ist auf fünf Minuten pro DVD beschränkt.
Preis Vollversion: 30 US-Dollar
Bewertung: 1,7
Schnell und einfach zu bedienen. Gute Bildqualität und ordentlicher Sound.

Nie gezeigte Szenen, Interviews, Making-ofs und interaktive Spiele gehören mittlerweile zum guten Ton. Das digitale Bild und der stimmungsvolle Sound sorgen für exzellente Qualität und echtes Kinoflair. Der Cineast benötigt dazu keinen High-End-Boliden unter dem eigenen Schreibtisch. Ein Pentium 133 reicht für den Anfang vollkommen aus, wenn Sie eine MPEG2-Decoderkarte besitzen, welche das Bildsignal separat entschlüsselt. Ab 400 MHz können Sie sich den Kauf einer solchen Karte sparen, da hier der Prozessor die nötige

nötigen auch DVD-Filme Software, welche das Geschehen auf Ihrem Monitor darstellt. Hier haben Sie die Qual der Wahl aus drei sehr guten Alternativen – Testen ist angesagt. Nach Ablauf eines bestimmten Zeitraums müssen Sie sich registrieren lassen, die anfallenden Kosten halten sich dabei in Grenzen. Ein steiles Ärgernis sind die unbeliebten Regional-Codes. Diese stellen sicher, dass europäische DVDs auch ausschließlich auf europäischen DVD-Playern abgespielt werden können. Auch bei den meisten Software-

Das digitale Bild und der stimmungsvolle Sound sorgen einmal mehr für **exzellente Qualität** und echtes Kinoflair.

Arbeit verrichten kann. Eine AGP-Grafikkarte ist von Vorteil. Sie ist zwar kein Muss, die meisten Software-Player arbeiten damit aber wesentlich schneller und stabiler.

Verschlüsselungs-Technik
Stichwort Software-Player: Ähnlich wie MP3-Dateien be-

Playern ist dieser Schutz eingebaut, doch mit dem geeigneten Freeware-Programm lässt sich dieser wieder entfernen – völlig legal, versteht sich. Wir haben Ihnen alles gezeigt, was Sie wissen sollten. Das Popcorn müssen Sie jetzt schon selbst machen.

JOCHEN GEBAUER

ware dvd-player



Power-DVD

Hersteller: CyberLink
Internet: www.cyberlink.com.tw
Länge der Trialversion: 30 Tage
Besonderheiten der Trialversion:
Spielzeit nur fünf Minuten pro Track
Preise Vollversion: 50 US-Dollar/DM 59,95
Bezugsquelle dt. Version: www.bbv.net
Bewertung: 1,4
Kinderleichte Bedienung, hohe Qualität. Die deutsche Version unterstützt aber nicht alle Tonformate.



Xing-MPEG

Hersteller: Xing Technologies
Internet: www.xingtech.com
Länge der Trialversion: 30 Tage
Preis Vollversion: 30 US Dollar
Bewertung: 1,6
Lässt jeden Bedienungskomfort vermissen, überzeugt aber durch ein scharfes Bild, klasse Sound und alle erdenklichen Einstellungsmöglichkeiten.

nach- gefragt

Warum gibt es nicht mehr Spiele für DVDs, wann kommt der Durchbruch? Hier ein paar Antworten:



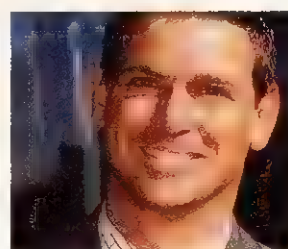
Rolf Duhnke
Geschäftsführer
Eidos Deutschland

EIDOS
INTERACTIVE
DEUTSCHLAND

„Nach einigen Jahren als Nischenprodukt scheint die DVD so langsam aus den ‚Puschen‘ zu kommen. Ob sie die herkömmlichen CDs aber in absehbarer Zukunft als das herrschende Medium ablöst, ist für mich noch nicht ganz klar. Eidos hat zur Zeit kein einziges DVD-only-Spiel in der Entwicklung. Das kann aber ganz schnell umgestellt werden, wenn die wirtschaftlichen Voraussetzungen sich ändern.“

„Die DVD ist eines der interessantesten Trägermedien der Gegenwart mit einem zugleich gegebenen Zukunftspotenzial. Die technischen Voraussetzungen kommen unseren technologisch anspruchsvollen Spielen sehr entgegen. EA legt immer besonderes Augenmerk auf hochwertige Innovationen.

Es ist unser Bestreben, unseren Endverbrauchern ein hochwertiges Produkt zu liefern. Sollte sich für EA die DVD als bestes Trägermedium herausstellen, werden wir uns dieser Chance sicherlich nicht berauben.“



Oliver Kaltner
Marketing Director
Electronic Arts
Deutschland

ELECTRONIC ARTS®



Ralf Wirsing
Business
Development Manager
Ubi Soft Deutschland

Ubi Soft
ENTERTAINMENT
SOFTWARE

„Gemäß unserer Firmenphilosophie, für alle Plattformen und alle Zielgruppen zu entwickeln, haben wir auch schon ein paar DVD-Titel im Programm. Allerdings waren die ersten Erfahrungen mit dem deutschen Markt eher zurückhaltend. Sind genügend DVD-Player auf dem Markt und besteht auch eine entsprechende Nachfrage nach Spielen für DVD, dann wird es zukünftig auch DVD-only-Titel geben. Leider lässt momentan die Marktnachfrage noch auf sich warten!“

typhoon

Eingabegeräte • Kabellose Spiele-Nager für 3D-Action-Fans

Anubis bringt mit der Typhoon die erste kabellose optische Maus auf den Markt. Das Problem des enormen Energieverbrauchs optischer Mäuse wird durch eine Ladestation umgangen. Nach einem achtstündigen Ladevorgang hält der interne Akkupack bis zu drei Tage. Es reicht also völlig, die Maus über Nacht aufzuladen. Das ärgerliche Batteriensuchen, das mitunter zum ungünstigsten Zeitpunkt nötig war, gehört damit endgültig der Vergangenheit an. Die Maus kann mit rechts oder links geführt werden und funktioniert dank optischer Abtastung auf nahezu jeder glatten Oberfläche. (PR)

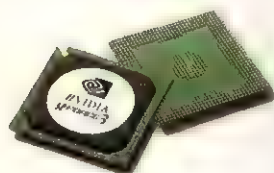
Entwickler: Anubis Erscheint: Bereits erhältlich Preis: Ca. DM 99
Online: www.typhoonline.de



Kabellose Maus • Mit der Ladestation und dem edlen Design macht die Typhoon eine wirklich gute Figur.

geforce3

Grafikkarten • Neuer Spiele-Turbo in Sicht



Energie der Zukunft •

In diesem unscheinbaren Chip schlummern 57 Millionen Transistoren, die neben entsprechender Wärme auch ordentlich Leistung produzieren.

Im März ist es so weit, die ersten Karten mit GeForce3-Chip werden dann in den Läden stehen. Was die neuen Grafikkarten neben dem Preis noch auszeichnet, ist vor allem die Bildberechnung. Die Rechengeschwindigkeit selbst ist hingegen nicht revolutionär – die ersten Karten werden mit 200 MHz getaktet sein. Glänzen kann der neue Chip mit seiner DirectX-8-Unterstützung, also mit der Berechnung von 3D-Texturen und gekrümmten Oberflächen sowie einer verbesserten Geometrie-Engine und schnellerer Kantenglättung. Nach der Startphase wird es wahrscheinlich hauptsächlich Karten mit 128 MB RAM und etwas höherer Taktfrequenz geben. Ein guter Kühler gewinnt zunehmend an Bedeutung, entwickeln doch die 57 Millionen Transistoren der GeForce3 richtig Hitze. Durch die höhere Speicherbandbreite und effizientere Technikausnutzung dürfte der Chip bis zu 30 % mehr Leistung als die aktuelle Geschwindigkeitsreferenz GeForce2 Ultra in aktuelle Spiele blasen. Bei Spielen mit DirectX-8-Unterstützung, wie etwa dem im Herbst erwarteten *Unreal 2*, könnte die GeForce3 theoretisch sogar doppelt so viel Performance bringen. (PR)

Entwickler: Nvidia Erscheint: März 2001 Preis: Ca. DM 1.290,-
Online: www.nvidia.de

geforce2 go

Grafikkarten • 3D-Beschleuniger für Laptops



Tragbares Kraftwerk • Mit dem GeForce2 Go sind 3D-Titel nun auch auf dem Laptop spielbar.

Endlich wird ordentliche 3D-Beschleunigung auch für Notebooks Realität. Möglich macht das der auf der GeForce2-MX basierende GeForce2-Go-Chip. Mit 143 MHz Taktfrequenz und hardware-unterstützter Geometrie- und Lichtberechnung bietet er genug Leistung für alle, die zu Netzwerk-Sessions nicht immer ihren Arbeitsplatz-Rechner durch die Gegend tragen wollen. Sein Debüt hatte der Chip in der Toshiba-Satellite-2805-Notebook-Serie mit einem PIII 850 MHz als Herzstück. Zwar hat die Notebook-Variante des Go nur 16 MB RAM, was aber beim Spielen in 16 Bit Farbtiefe immer noch für genügend Geschwindigkeit sorgt. (PR)

Entwickler: Nvidia Erscheint: Bereits erhältlich. Online: www.nvidia.de

newsticker

Der Athlon-Nachfolger „Palomino“, so der bisherige Arbeitsname, soll im April in den Läden stehen. Anfänglich mit 1,4 und 1,5 Gigahertz Taktfrequenz arbeitend, werden in der zweiten Hälfte dieses Jahres Prozessoren mit Taktraten von 1,6, 1,67 und 1,73 GHz folgen. • • • Als bisher einziger Hersteller hat Creative eine **PCI-Grafikkarte** mit GeForce2-MX-Chip im Sortiment. Die 3D Blaster GF2 MX PCI wird in PCs ohne AGP-Steckplatz, z. B. Rechnern mit OnBoard-Grafikkarte, für entsprechende Performance sorgen und kostet rund 300 Mark. Info: www.creative.com • • • Eine andere MX-Karte in AGP-Ausführung, die **PA256 MX II**, ebenfalls für 300 Mark erhältlich, kommt von AOpen. Die Karte bietet aber neben einem TV-Ausgang (S-VHS oder Composite) noch den Software-DVD-Player WinDVD und das Spiel *Need for Speed: Brennender Asphalt*. Info: www.aopen.com.de

Logos und Klingeltöne fürs Handy!



Keine Lust mehr auf langweilige Klingeltöne und alte Betreiberlogos?
Hier gibt es neuen Handy-Spaß, ganz einfach (DM 3,63/Min):

- 1.) Wähle die Nummer **0 190 861 251**.
Bei Problemen, wähle bitte die Vorwahl 0 10 33 vor der 0190-Nummer.
- 2.) Codenummer des Logos oder Klingeltons über Telefontasten eingeben.
- 3.) Eigene Handynummer über Telefontasten eingeben und Sekunden später wird Dein Wunsch per SMS aufs Handy geschickt.

12003	12009	12027	12036	12038	12043	12046
12054	12056	12062	12071	12098	12100	12106
12107	12110	12111	12113	12114	12115	12123
12125	12165	12166	12168	12169	12176	12177
12179	12180	12219	12221	12222	12225	12245
12368	12369	12409	12550	12628	12634	12638
12692	12693	12730	3345	3527	7046	7163
7170	7186	7289	7342	7346	7351	7360
7364	7388	7397	7401	7411	7414	7423
7437	7439	7447	7456	7458	7464	7469
7471	7476	7482	7484	7487	7493	7494
7495	7503	7506	7507	7508	7510	7518
7519	7520	7529	78533	7549	7561	7573
7587	7590	7593	7594	7596	7597	7601
7633	7636	7638	7639	7644	7646	7648
7649	7650	7652	7676	7678	7680	7682
7687	7690	7693	7695	7698	7701	7702
7704	7710	7711	7712	7717	7720	7736
7741	7743	7746	7752	7764	7774	7786
7790	7821	7825	7834	7848	7849	7850
7851	7864	7871	7876	7880	7883	7888
7894	7896	7917	7919	7930	7933	7936
7937	7961	7965	7969	7972	7977	7983
7984	7986	7991	7994	7999		

**LÖSCHLOGO
"SPEICHERN"
9000**

Weitere coole Klingeltöne, Icons und Handygrüße findest Du im Internet bei: www.handy.de.
Außerdem erwartet Dich ein Handyshop mit Traumhandys, wechselnden Aktionsangeboten und Zubehör.

Code

5009	A*Teens: Upside Down	4771	Jürgen: Herz Geballt
4731	Addams Family	4771	Kylie Minogue: Spinning Around
4731	Airwolf	4771	Kylie Minogue: Your Disco Needs You
4771	Alice DeeJay: Celebrate Our Love	4771	Le Chuck: Monkey Island
4771	All Saints: Black Coffee	4771	Leann Rimes: Can't Fight The Moonlight
4784	Alpensepp: Lieschen	4972	Limp Bizkit: Rollin'
4554	ATC: Around The World	4507	Limp Bizkit: Take A Look Around (MI 2)
4635	ATC: My Heart Beats Like A Drum	4376	Madonna: American Pie
4763	ATC: Thinking Of You	4772	Madonna: Don't Tell Me
4771	ATC: Why Oh Why	4918	Mauro Picotto: Proximus
4715	Axel F.	4771	Melanie Thornton: Love How You Love Me
4771	Baha Men: Who Let The Dogs Out	4771	Miss Marple
4976	Baha Men: You All Dat	4667	Modjo: Lady (Hear me tonight)
5008	Beverly Hills 90210	4917	Monstersound: Balloon
4652	Bezaubernde Jeannie	4810	Münchner Freiheit: Ohne Dich
4771	Biene Maja	4771	Muppets
4771	Bonanza	4771	Nationalhymne Deutschland
4594	Britney Spears: Lucky	4543	Nationalhymne Türkei
4745	Britney Spears: Oops!... I Did It Again	4771	Nelly: Country Grammar
4766	Britney Spears: Stronger	4714	Nena: 99 Luftballons
4732	Brooklyn Bounce: Bass Beats & Melody	5052	No Angels: Daylight In Your Eyes
5053	Brooklyn Bounce: Born To Bounce	4744	N'Sync: It's Gonna Be Me
4771	Bryan Adams: Summer Of 69	4771	Orange Blue: Can Somebody Tell Me Who I Am
4443	BSB: As Long As You Love Me	4954	Outkast: Ms. Jackson
4382	BSB: I Want It That Way	4771	Papa Roach: Last Resort
4750	BSB: Shape Of My Heart	4771	Peter Lustig: Löwenzahn
4767	Christian: Es ist geil ein Arschloch zu sein	4771	Phil Collins: You'll Be In My Heart
4949	Christian: Was kostet die Welt	4721	Pink Panther
4771	Cosmic Gate: Exploration Of Space	4924	Pippi Langstrumpf
4717	Craig David: Fill Me In	4771	Popeye
4718	Craig David: Seven Days	4967	Rammstein: Sonne
4771	Craig David: Walking Away	4712	Rayman
4771	D12 feat. Eminem: Bad Influence	4771	Robbie Williams: Supreme
4771	D12 feat. Eminem: Shit On You	4874	Serge Gainsbourg: Je t'aime
5016	Daft Punk: One More Time	5033	Sezen Aksu: Oh oh
5060	Dallas	4571	Simpsons
4771	Darude: Feel The Beat	4654	Southpark
4771	Das Boot	4771	Spiel mir das Lied vom Tod
4771	Der Pate	4867	Spiller: Groovejet
4771	Destiny's Child: Independent Women Part 1	4921	Sugababes: Overload
5064	Dido: Here With Me	4771	Sweet Intentions: Zeig mir was Du kannst
5017	Dirty Dancing	4771	Tarkan: Sikidim
4970	DJ Bobo feat. I. Cara: What A Feeling	4656	Tartort
4771	DJ Ötzi: Hey Baby	4600	The Underdog Project: Summer Jam
4716	DJ Quicksilver: Bellissima	4771	Thomas Gottschalk: What Happened To Rock'n Roll
4771	Duke Nukem	4657	Tom & Jerry
4687	Eminem: Stan	4611	Toni Braxton: Unbreak My Heart
4687	Eminem: The Way I am	4771	Usher: Pop Ya Collar
4771	Gigi D'Agostino feat. Albertino: 123 Super	4957	Vengaboys: Forever As One
4758	Gigi D'Agostino: La Passion	4902	Walter: Ich geh' nicht ohne Dich
4495	Groove Connection: Bacardi	4771	Wu Tang Clan: Gravel Pit
4771	Halloween	4868	Wyclef feat. Mary J. Blige: 911
4719	Harkan Peker: Karam, Karam	4771	Xaviour Nardoo: Nicht von dieser Welt
4892	Jennifer Lopez: Love Don't Cost A Thing	4551	Zlatko & Jürgen: Großer Bruder
		4521	Zlatko: Ich vermiss' Dich wie die Hölle

TM & © 2001 Comedy Central. All rights reserved.

Dieser Service ist nur für bestimmte Nokia-Modelle möglich. Was kann Dein Handy?
Betreiberlogos: 3210, 3310, 5110, 5130, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9110
Klingelton: 3210, 3310, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890, 9000, 9110



www.handy.de
Alles fürs Handy!



grafik

mini-glossar

Pixel Bildpunkt

Texel Texturpunkt

SDR-SDRAM Single-Data-Rate-Speicher; überträgt ein Datenpaket pro Takt

DDR-SDRAM Double-Data-Rate-Speicher; überträgt zwei Datenpakete pro Takt

T&L Transformation & Lighting; Art der Geometrieberechnung auf dem Grafikchip

GTS Giga Texel Shader. GeForce2 kann bis zu 1,5 Millionen Texturpunkte pro Zyklus berechnen.

Benchmark Testprogramm zum Bestimmen der grafischen Leistungsfähigkeit

Datenbus Verbindet die Sektionen des Rechners miteinander

Treiber Programm, das zwischen den Hardwarekomponenten vermittelt

Bevor Sie sich eine **neue Grafikkarte** zulegen, sollten Sie zuerst einmal wissen, welcher Grafikchip für Ihren Rechner am besten geeignet ist. Oft unterscheiden sich Karten mit gleichen Chips lediglich in der Ausstattung. Um Ihnen einen Überblick zu verschaffen, haben wir uns die momentan **interessantesten Grafikchips** etwas näher angesehen.



Die Reihen haben sich gelichtet. 3dfx hat das Hardware-Wettrüsten endgültig verloren. Was übrig blieb, gehört jetzt Nvidia. Da die Zukunft der 3dfx-Karten hinsichtlich Produktbetreuung, Treiberunterstützung und Garantieleistung nicht hinreichend geklärt ist, kann deren Kauf nicht bedenkenlos empfohlen werden. In günstigen Komplettsystemen sind meist Grafikkarten mit einer abgespeckten Version des Nvidia-

Riva-TNT2-Chips zu finden, dem TNT2-M64-Chip. Diese sind natürlich nicht mehr ganz auf der Höhe der Zeit und haben selbst bei alten 3D-Spielen

tung und des doppelt so breiten Datenbusses (128 Bit) bieten sie mehr Performance. Für die neuesten 3D-Spiele stellen aber auch sie nicht mehr das

3dfx hat das Hardware-Wettrüsten endgültig verloren. Was übrig blieb, gehört jetzt Nvidia.

nicht mehr genügend Grafikleistung. Besser sind Grafikkarten, die sich mit einem TNT2 Pro schmücken können. Aufgrund der höheren Chip-Tak-

Optimum dar. Leistungsmäßig darüber angesiedelt sind Karten mit den Grafikchips GeForce256, GeForce2 MX und dem GeForce2 GTS/Pro, die in

einem durchschnittlichen PC schon richtig Dampf machen. Am oberen Ende der Leistungsskala finden Sie bei Nvidia noch die GeForce2 Ultra. Grafikkarten mit GeForce2-Chip bieten jedoch nicht nur höchsten Augenschmaus, sondern verlangen auch vom Käufer die deutlich höchste Investitionsbereitschaft. Als Konkurrenzchip präsentiert Ati Ihnen den Radeon, während ST Microelectronics den Kyro3D an den Start bringt. Beide Chips können mit der neusten GeForce-Generation nicht mithalten, sind aber für den Hausgebrauch nicht zu verachten.

es geht auch billig

An der Tabelle erkennen Sie, dass die teuerste Karte nicht in jedem Fall die beste Performance bietet. Auch rechtfertigt die Leistung nicht immer den Preis.

MARKTCHIP	KARTENPREIS	LEISTUNG UNREAL-TOURNAMENT	LEISTUNG F.A.K.K. 2
TNT2 M64	Ca. DM 170,- (Referenzwert)	20 (Referenzwert)	21 (Referenzwert)
TNT2 Pro	Ca. DM 200,- (+17%)	22 (+10%)	23 (+10%)
Kyro3D	Ca. DM 221,- (+30%)	27 (+35%)	26 (+24%)
GeForce2 MX	Ca. DM 250,- (+47%)	28 (+40%)	28 (+33%)
Voodoo5 5500	Ca. DM 370,- (+117%)	31 (+55%)	32 (+52%)
GeForce256 DDR	Ca. DM 400,- (+135%)	33 (+65%)	34 (+62%)
Radeon 32 DDR	Ca. DM 430,- (+152%)	37 (+85%)	36 (+71%)
GeForce2 GTS	Ca. DM 500,- (+194%)	42 (+110%)	41 (+95%)
GeForce2 Pro	Ca. DM 850,- (+400%)	52 (+160%)	51 (+143%)
GeForce2 Ultra	Ca. DM 1.100,- (+547%)	62 (+210%)	61 (+186%)

Die angegebenen Leistungswerte basieren auf den Durchschnittswerten unserer Benchmarks mit den Spielen Unreal Tournament und F.A.K.K. 2, jeweils getestet in 1.024x768 in 16 und 32 Bit Farbtiefe. Die Preise orientieren sich an Karten populärer Marken und sind nicht verbindlich.

POWER



Geldbeutel entscheidet Für welches Grafiksystem Sie sich entscheiden, sollten Sie neben Ihrem Geldbeutel auch vom vorhandenen PC und Ihren Spielvorlieben abhängig machen. PCs mit nicht mehr als 500 MHz Speichertakt benötigen höchstens eine Karte mit GeForce256-Chip. Besitzer von Systemen zwischen 500 und 800 MHz bekommen momentan mit einem GeForce2-MX-Chip die beste Grafik zu erschwinglichen Preisen. Systeme jenseits der 1.000-MHz-Grenze fahren mit diesem Chip ebenfalls noch gut, es sei denn, Sie spielen ausschließlich schnelle 3D-Spiele wie *Unreal Tournament*, *Star Trek: Elite Force* oder *Counterstrike*. Dann werden Sie für den Kauf einer moder-

Für die Voodoo-Karten sieht die Zukunft dagegen düster aus.

neren GeForce2-Karte mit flüssigen Darstellungen auch in höheren Bildschirmauflösungen belohnt. Gleiches gilt bei Spielen, die schnelle Drehungen oder Zooms in einer 3D-Welt benötigen, wie etwa *Black & White*. Bei der Kaufentscheidung sollten Sie weiterhin ein Auge auf die Treiberunterstützung durch den Hersteller haben. Grafikbeschleuniger wie die GeForce-Chips werden von fast allen Spielen unterstützt. Bei Kryo-Karten, die ihre eigene Render-Technik benutzen, braucht es meist die aktuellen Treiber des Herstellers (siehe Treiber-Special auf der CD). Für die Voodoo-Karten sieht die Zukunft düster aus, auch wenn momentan noch vernünftige Treiber zumindest für die Voodoo5 verfügbar sind. In nächster Zeit wird es übrigens keine revolutionären Umbrüche bei Grafikchips geben, auch wenn die ersten Karten mit GeForce3-Chip in Kürze erwartet werden.

PHILIPP ROHWEDDER

Platz 1 GeForce2 MX

Empfohlene CPU: 400-800 MHz
Empfohlener Monitor: 17-19 Zoll
Technik: Chiptakt: 175 MHz/Speichertakt: 166 MHz
Speicherart: 128 Bit SDR-SDRAM/64 Bit DDR-SDRAM
Übliche Speichermenge: 32 Megabyte
Hardware T&L: 2. Generation
Geeignete Spiele: Rune, DS9: The Fallen, Grand Prix 3
Empfehlenswerte Karten: Hercules Prophet II MX, MSI Starmaxx 32, Asus V7100
Fazit: Bis 1.024x768 (16 Bit) 3D-tauglich

PREIS/LEISTUNG

Ca. DM 250,- (+47%) Preis
48 (+100%) PIII 500*
52 (+147%) PIII 750*

*Benchmark (Leistungsgewinn) mit verwendeter Rechner-CPU



Platz 2 GeForce256 DDR

Empfohlene CPU: 400-800 MHz
Empfohlener Monitor: 17-19 Zoll
Technik: Chiptakt: 120 MHz/Speichertakt: 300 MHz
Speicherart: 128 Bit DDR-SDRAM
Übliche Speichermenge: 32-64 Megabyte
Hardware T&L: 1. Generation
Geeignete Spiele: DS9: The Fallen, Vampire, Heavy Metal F.A.K.K. 2
Empfehlenswerte Karten: Elsa Erazor X2, Asus V6800, Leadtek WinFast GeForce256
Fazit: Bis 1.024x768 (16 Bit) 3D-tauglich

PREIS/LEISTUNG

Ca. DM 400,- (+135%) Preis
41 (+105%) PIII 500*
56 (+147%) PIII 750*

*Benchmark (Leistungsgewinn) mit verwendeter Rechner-CPU



Platz 3 Voodoo5 5500

Empfohlene CPU: 500-1.000 MHz
Empfohlener Monitor: 17-21 Zoll
Technik: Chiptakt: 166 MHz/Speichertakt: 166 MHz
Speicherart: 128 Bit SDR-SDRAM
Übliche Speichermenge: 64 Megabyte
Geeignete Spiele: Unreal Tournament, Vampire, Starlancer
Empfehlenswerte Karten: STB Voodoo5 5500 AGP 64MB, 3dfx Voodoo 5500
Fazit: Bis 1.024x768 (32 Bit) 3D-tauglich

PREIS/LEISTUNG

Ca. DM 370,- (+117%) Preis
41 (+105%) PIII 500*
57 (+171%) PIII 750*

*Benchmark (Leistungsgewinn) mit verwendeter Rechner-CPU



Platz 4 (GTS)/Platz 8 (Pro) GeForce2 GTS/Pro

Empfohlene CPU: 500-1.000 MHz
Empfohlener Monitor: 17-21 Zoll
Technik: Chiptakt: 200 MHz
RAM-Takt: 333/400 MHz (GTS/PRO)
Speicherart: 128 Bit DDR-SDRAM
Übliche Speichermenge: 32-64 Megabyte
Hardware T&L: 2. Generation
Geeignete Spiele: F.A.K.K. 2, Giants, Unreal Tournament
Empfehlenswerte Karten: Asus V7700 Deluxe, MSI Starforce 64
Fazit: Bis 1.280x1.024 (16 Bit) 3D-tauglich

PREIS/LEISTUNG

GTS: Ca. DM 580,- (+194%), Pro: Ca. DM 850,- (+400%) Preis
GTS + Pro: 42 (+110%) PIII 500*
GTS: 59 (+181%) PIII 750*

*Benchmark (Leistungsgewinn) mit verwendeter Rechner-CPU





Platz 5 Ati Radeon

Empfohlene CPU: 500-900 MHz
Empfohlener Monitor: 17-21 Zoll
Technik: Chiptakt: 162-183 MHz/RAM-Takt synchron
Speicherart: 128 Bit SDR/DDR-SDRAM
Übliche Speichermenge: 32-64 Megabyte
Hardware T&L: 1. Generation (Ati)
Geeignete Spiele: Giants, Sacrifice, Rune
Empfehlenswerte Karten:
 Radeon 32 SDR TV, Radeon 32 DDR TV,
 Radeon 64 Video-in/out

Fazit: Bis 1.024x768 (32 Bit) 3D-tauglich

PREIS/LEISTUNG

Preis Ca. DM 430,- (+152%)

PIII 500* 39 (+95%)

PIII 750* 53 (+152%)

*Benchmark (Leistungsgewinn) mit verwendeter Rechner-CPU



Platz 10 TNT2 M64

Empfohlene CPU: Bis PII 400/K6-2 400
Empfohlener Monitor: 15-17 Zoll
Chiptakt: 125 MHz/Speichertakt: 150 MHz
Speicherart: 64 Bit SDR-SDRAM
Übliche Speichermenge: 32 Megabyte
Geeignete Spiele: The Sims, Diablo 2,
 Age of Empires 1/2
Empfehlenswerte Karten:
 Elsa Erazor III LT, Asus V3800 Magic,
 Leadtek WinFast 3D S325

Fazit: Bis 800x600 (16 Bit) 3D-tauglich

PREIS/LEISTUNG

Preis Ca. DM 170,- (Referenzwert)

PIII 500* 20 (Referenzwert)

PIII 750* 21 (Referenzwert)

*Benchmark (Leistungsgewinn) mit verwendeter Rechner-CPU



Platz 6 STM Kyro3D

Empfohlene CPU: 400-700 MHz
Empfohlener Monitor: 15-19 Zoll
Technik: Chiptakt: 115 MHz/Speichertakt: 115 MHz
Speicherart: 128 Bit SDR-SDRAM
Übliche Speichermenge: 32 Megabyte
Hardware T&L: Eigene Rendertechnik
Geeignete Spiele: Unreal Tournament, Rune, Homeworld
Empfehlenswerte Karten:
 VideoLogic Vivid!, Powercolor Evil Kyro

Fazit: Bis 1.024x768 (16 Bit) 3D-tauglich

PREIS/LEISTUNG

Preis Ca. DM 221,- (+30%)

PIII 500* 37 (+85%)

PIII 750* 44 (+110%)

*Benchmark (Leistungsgewinn) mit verwendeter Rechner-CPU



Platz 7 TNT2 Pro

Empfohlene CPU: Bis PII 400/K6-2 400
Empfohlener Monitor: 15-17 Zoll
Technik: Chiptakt: 143 MHz/Speichertakt: 166 MHz
Speicherart: 128 Bit SDR-SDRAM
Übliche Speichermenge: 32 Megabyte
Geeignete Spiele: Need-for-Speed-Reihe, Starlancer, NHL
Empfehlenswerte Karten:
 MSI Starburst, ASUS V3800,
 Leadtek WinFast 3D S320 II Pro

Fazit: Bis 800x600 (32 Bit) 3D-tauglich

PREIS/LEISTUNG

Preis Ca. DM 200,- (+17%)

PIII 500* 33 (+65%)

PIII 750* 38 (+80%)

*Benchmark (Leistungsgewinn) mit verwendeter Rechner-CPU



Platz 9 GeForce2 Ultra

Empfohlene CPU: Ab 800 MHz
Empfohlener Monitor: 17-21 Zoll
Technik: Chiptakt: 250 MHz/Speichertakt: 458 MHz
Speicherart: 128 Bit DDR-SDRAM
Übliche Speichermenge: 64 Megabyte
Hardware T&L: 2. Generation
Geeignete Spiele: Heavy Metal F.A.K.K. 2,
 Giants, Sacrifice, Alice, Unreal Tournament
Empfehlenswerte Karten: Elsa Gladiac Ultra (Game-
 On-Award), Hercules3D Prophet II Ultra

Fazit: Bis 1.280x1.024 (32 Bit) 3D-tauglich

PREIS/LEISTUNG

Preis Ca. DM 1.100,- (+547%)

PIII 500* 42 (+110%)

PIII 750* 62 (+195%)

*Benchmark (Leistungsgewinn) mit verwendeter Rechner-CPU

Fazit

Nach der Chips-Liste: Der
 Sieger ist nicht immer
 der Schnellste!

Die Platzierungen beziehen
 sich lediglich auf das Preis-
 Leistungs-Verhältnis. Wenn sich
 Hardware nur nach Geschwin-
 digkeit und Zukunftstauglich-
 keit auswählt, sollte sich an
 jeden Fall an die GeForce2 Ultra
 halten. Die Voodoo5-5500 ist
 trotz des guten Abschneidens
 nicht unbedingt zu empfehlen. Die
 zukünftige Versorgung mit
 treibern/treibern sowie offene
 Fragen zu Garantieleistungen
 sind im Moment noch nicht ge-
 klärt. Damit ist diese Karte
 für jemanden interessant, der
 sich in dieser Hinsicht keine
 Gedanken macht.



COVER-CD-ROM

CD-Menü Um das CD-Menü zu starten, führen Sie einen Doppelklick auf das CD-Icon aus (auf dem Desktop oder im Ordner „Arbeitsplatz“). Sollte das Menü nun nicht automatisch starten, doppelklicken Sie auf das Programm GameOn bzw. GameOn.exe.

Demos Per Mausklick auf das Setup-Feld wird das Installationsprogramm der gewählten Demo gestartet.

Videos Die Videos können per Mausklick gestartet und betrachtet werden.

Updates Nach einem Mausklick auf das Installations-Feld wird auf Ihrer Festplatte ein Ordner angelegt, in dem das Update abgelegt wird. Ein Doppelklick auf das entsprechende Update-Programm startet die Aktualisierung.

Add-ons Nach dem Klick auf das Installations-Feld wird auf Ihrer Festplatte ein Ordner angelegt, in dem das Add-on abgelegt wird. Eine Readme-Datei in diesem Ordner informiert darüber, wie weiter zu verfahren ist.

Tools Per Mausklick auf das Setup-Feld wird das Installationsprogramm des gewählten Tools gestartet.

SUMMONER

Demo • Testen Sie die selbst ernannte Genre-Revolution

Spielsteuerung: Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

Systemanforderungen:
Benötigt: Pentium 3 450,
64 MB RAM
Empfohlen: Pentium 2 400,
128 MB RAM, D3D

Entwickler: Volition
Vertrieb: THQ

Bei Volition ist Bescheidenheit anscheinend keine Zierde: Vollmundig wurde verkündet, dass *Summoner* das Rollenspiel-Genre revolutionieren würde. In drei spielbaren Levels können Sie sich nun selbst ein Bild davon machen. Stellen Sie sich diesen Monstern entgegen und nutzen Sie die mächtige Kraft der Magie – kein Aspekt des potenziellen Sommerhits bleibt in dieser Demo-Version unbeleuchtet.



Aufgelauert • Im Wald, da hausen die Räuber – das ist auch bei *Summoner* nicht anders.

desperados

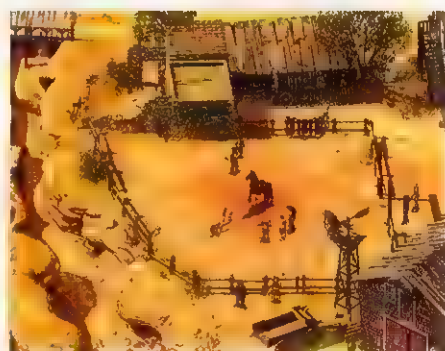
Demo • Echtzeit-Spektakel im Wilden Westen

Spielsteuerung: Das Spiel wird komplett mit der Maus gesteuert.

Systemanforderungen:
Benötigt: Pentium 2 233,
32 MB RAM
Empfohlen: Pentium 3 500,
128 MB RAM

Entwickler: Spellbound
Vertrieb: Infogrames

Commandos lässt grüßen: Bei *Desperados* taktieren Sie in bester Echtzeit-Manier mit Ihrem Team über isometrische Schlachtfelder, schalten Wachen aus, bringen Dynamitladungen an und befreien Geiseln. Letzteres ist auch Ihre Aufgabe in dieser Demo-Version. In Gestalt von Revolverheld John Cooper sollen Sie den Sheriff aus der Gewalt unfreundlicher Gangster retten. Ölen Sie also Ihren Colt und geben Sie dem PC die Sporen.



Kultig • Das Western-Szenario verleiht dem Spiel ein ganz eigenes Flair.

gothic

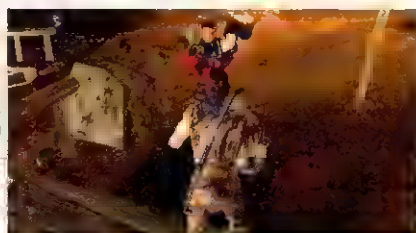
Demo • Monsterhatz aus deutschen Landen

Spielsteuerung: Die Steuerung erfolgt komplett über die Tastatur, die Tastenbelegung kann in den Optionen frei gewählt werden.

Systemanforderungen:
Benötigt: Pentium 2 300, 64 MB RAM, 16-MB-Grafikkarte
Empfohlen: Pentium 3 500, 128 MB RAM, 32-MB-Grafikkarte

Entwickler: Piranha Bytes
Vertrieb: Egmont Interactive

Eingesperrt in einer düsteren Sträflingskolonie ist bei *Gothic* der Ausbruch Ihr oberstes Ziel. In bester Rollenspiel-Manier kämpfen Sie sich dabei durch Monsterhorden, zaubern, bis der Bildschirm wackelt und plaudern mit den zahlreichen Insassen über Gott und die Welt. In dieser spielbaren Demo können Sie einen Streifzug durch eine von Insekten verseuchte Mine unternehmen, einige kleine Aufgaben erfüllen und erste Kämpfe bestehen.



Raue Sitten • In der alten Mine herrscht das Gesetz des Stärkeren.

nba live 2001

Demo • Mit den Stars der NBA auf Korbjagd

Spielsteuerung: Tastatur, Gamepad

Systemanforderungen:
Benötigt: Pentium 2 233,
32 MB RAM
Empfohlen: Pentium 3 500,
64 MB RAM

Entwickler: EA Sports
Vertrieb: Electronic Arts

Alle Jahre wieder veröffentlicht Electronic Arts die Fortsetzung seiner Basketball-Simulation. Und alle Jahre wieder verweist man damit die Konkurrenz auf die hinteren Plätze. Ob sich der Kauf der aktuellen Version lohnt, entnehmen Sie entweder unserem Testbericht oder dieser spielbaren Demo-Version. In gewohnter Art und Weise dürfen Sie hier ein kurzes Freundschaftsspiel austragen.



Sportlich • In der Demo-Version gehen Sie mit den L.A. Lakers auf Punktejagd.

giants

Demo • Action-Spiel mit schrägem Humor



Frontalangriff • Unser Expeditionsteam attackiert einen hinterhältigen Ripper.

Spielsteuerung: Das Spiel wird mit Maus und Tastatur gesteuert. Die Tastaturbelegung kann in den Optionen frei konfiguriert werden.

Systemanforderungen:
Benötigt: Pentium 2 350,
64 MB RAM
Empfohlen: Pentium 3 500,
128 MB RAM

Entwickler: Shiny
Vertrieb: Virgin

clusterball

Demo • Futuristisches Online-Ballspiel mit flotten Raumgleitern



Rasant • Per Raumgleiter preschen Sie durch virtuelle Arenen.

Spielsteuerung: Tastatur, Joystick. Kann frei belegt werden

Systemanforderungen:
Benötigt: Pentium 2 233,
64 MB RAM
Empfohlen: Pentium 2 350,
128 MB RAM

Entwickler: Daydream
Vertrieb: Xtend new Media

videos

Interview mit Peter Molyneux

VIDEO • Der Spiele-Guru zu Black & White



Alles, was Sie schon immer über *Black & White* wissen wollten, beantwortet auch Peter Molyneux nicht komplett. Aber er gibt einige interessante Hinweise

darauf, was Sie vom Megaspield zu erwarten haben.

Game On! TV

Video • Ein Blick hinter die Kulissen



Seit dem dritten März ist *Game On! TV* auf Sendung. Wir stellen Ihnen das neue Spielemagazin mit dem Moderator Malte Höch in Bild und Ton vor und werfen einen

Blick hinter die Kulissen der Produktion.

Freak Connection

Video • Vor Ort auf einer Netzwerk-Party



Sie waren schon immer neugierig, wie eine Netzwerk-Party eigentlich abläuft? Welche Sorte von Menschen daran teilnimmt? Wir waren für Sie mit der Kamera

vor Ort bei der „Freak Connection“ in Hof.

Demos:

Summoner

THQ • Rollenspiel

Gothic

Egmont Interactive • Rollenspiel

Clusterball

Xtend new Media • Action

Desperados

Infogrames • Echtzeitstrategie

Hired Team Trial Gold

Blackstar Interactive • Ego-Shooter

Giants

Virgin • Action

Spezial:

Die besten 50 Links zu Echtzeitstrategie-Spielen

Videos:

Interview mit Peter Molyneux
Making of Game On! TV

Vor Ort bei der Freak Connection

Tools:

Cacheman
Acrobat Reader
Detonator Coolbits
DirectX 8.0a Win9x
DVD-Genie 3.80
Game Voice Shareversion
Game Voice Update Beta
Gamespy
GeForce Tweak Utility 2.6
Hz-Tool 1.4
Matrox Tweak Utility 4.14
Nvidia Refresh Fix für Windows 2000
NVmax 1.49
PowerStrip 2.78
Powertoys
RadeonTweaker 0.10.0
Raid-on Tweaker v3.1
TweakIt... for Power Users v2.7
WinZip

Patches:

Age of Sail 2 v1.01 (e)
Anstoss 3 v1.4 (d)
Anstoss 3 v1.4a (d)
B-17 Patch #1
C&C: Alarmstufe Rot 2 v1.004 (d)
Combat Mission v1.12 (e)
Commandos – Behind Enemy
Lines Windows2000 Installer
Cossacks European Wars v1.12 von 1.02 (d)
Das Geheimnis der Druiden Demo-Patch v2.1 (d)
Demonworld 2 v1.04 (d)
Die Siedler 4 v795 von v756 (d)
Die Siedler 4 v795 von v791 (d)
Europa Universalis v1.07b (d)
NHL 2001 Roster Update 02-2001
NHL 2001 v1.03 (d)
No One Lives Forever Beta #2 (d)
Oil Tycoon v1.01 (d)
Patrizier 2 v1.20 (d)
Star Trek – Starfleet Command II
Voodoo5-Texturen
Star Trek: Armada v1.2 (d)
Sudden Strike v1.2 (d)
SWAT 3 Elite Edition v1.7.0.0 (d)

Treiber:

3dfx Voodoo3 Win2k (Beta)
3dfx Voodoo3 Win9x (Beta)
3dfx Voodoo4-5 Win2k (Beta)
3dfx Voodoo4-5 Win9x (Beta)
Ati Radeon Win9x ME 4.13.7072 (Beta)
Ati Rage 128 (Pro) 4.13.7078 (Beta)
Elsa Erazor II Erazor III Erazor X 6.67
Elsa Gladiac (MX, Ultra) 6.67
Hercules 6.35 Control Panel Update
Leadtek GeForce2 6.49 Win9x
Leadtek GeForce2 MX Win9x
Matrox G200-G400-G450 6.23.005 Win9x
MSI Detonator 6.47 Win9x
Nvidia Detonator 6.50 Win2k (offiziell)
Nvidia Detonator 6.50 Win9x ME (offiziell)
Nvidia Refresh Fix für Windows2000

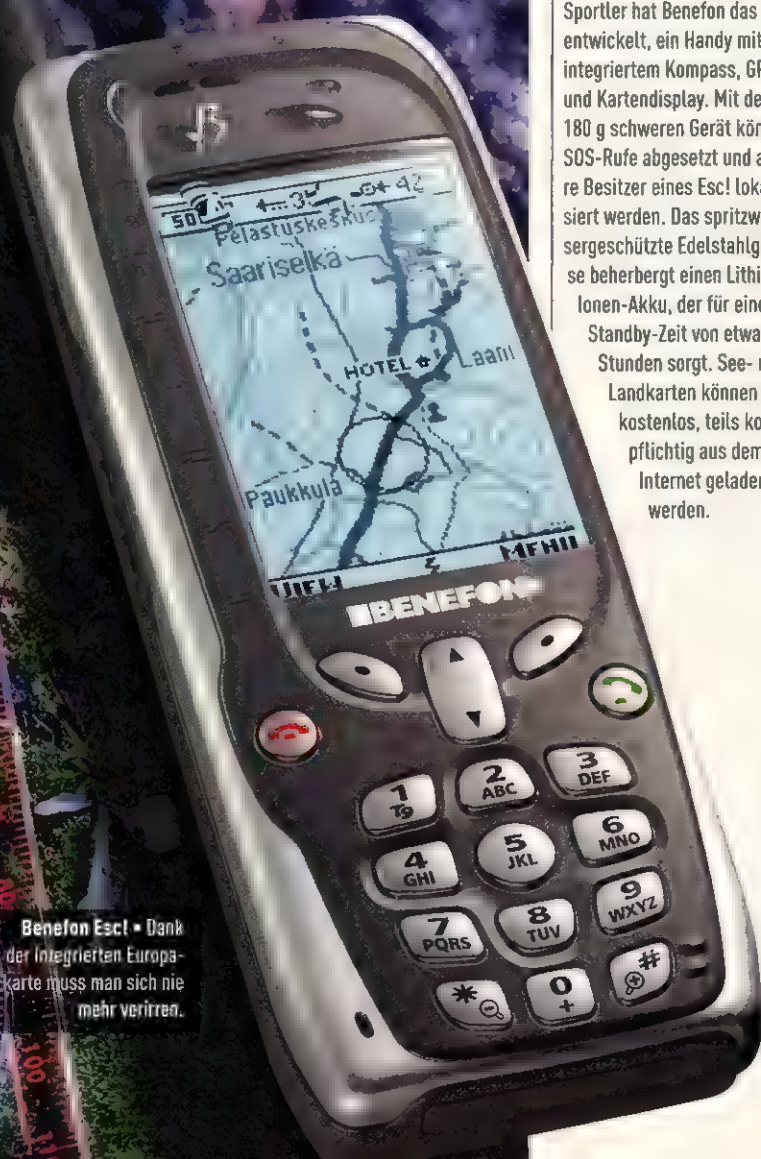
Inserentenverzeichnis

Activision26, 27	Gameplay15-18, 77	Okay Soft37
b&d Verlag75	Guillemot132	Phenomedia131
CompuTec Media35, 123	Infogrames8, 9, 56, 57	THQ25
Eidos21, 43	Interact2	Ubi Soft71
Game it!61	Mediacom113		

lust auf hightech

Dann sind Sie hier richtig! Monat für Monat finden Sie an dieser Stelle die **witzigsten, stilvollsten** und **innovativsten Spielzeuge** für Technik-Freaks. Wir wünschen lustvolle Shopping-Touren.

Für Sportler und Autofahrer



Benefon Esc! • Dank der integrierten Europa-karte muss man sich nie mehr verirren.

Erscheint: 2. Quartal 2001
Preis: Ca. DM 1.200,-
Hersteller: Benefon
Online: www.benefon.com

Speziell für Autofahrer und Sportler hat Benefon das Esc! entwickelt, ein Handy mit integriertem Kompass, GPS und Kartendisplay. Mit dem 180 g schweren Gerät können SOS-Rufe abgesetzt und andere Besitzer eines Esc! lokalisiert werden. Das spritzwassergeschützte Edelstahlgehäuse beherbergt einen Lithium-Ionen-Akku, der für eine Standby-Zeit von etwa 110 Stunden sorgt. See- und Landkarten können teils kostenlos, teils kostenpflichtig aus dem Internet geladen werden.



SAGEM WA 3050 • Handy mit VGA-Auflösung, Word und Excel: Zwei Welten wachsen zusammen.

PDA hört zu

Erscheint: 2. Quartal 2001
Preis: Noch nicht bekannt
Hersteller: Sagem
Online: www.sagem.com

Sagem hat ein vollwertiges PDA mit Handy-Funktionen ausgestattet. Das WA 3050 bietet WAP, E-Mail, Adress- und Terminverwaltung, Pocket Word und Pocket Excel sowie Multimedia-Unterstützung. Das auch als Diktiergerät einsetzbare Schmuckstück ist nebenbei ein Dualband-Handy.

Schöner Daten transportieren

Erscheint: 3. Quartal 2001
Preis: Ca. 249,- US-\$ (Laufwerk),
ca. 129, US \$ bis 199,- US-\$ (Disk)
Hersteller: Iomega
Online: www.iomega.de

Anstatt neue Speichermedien zu erfinden, nimmt Iomega elektronikfreie Festplatten und verpackt sie in ein stabiles Gehäuse. Die „Peerless Disks“ werden in „Laufwerke“ gesteckt, die die gesamte Elektronik enthalten und via Firewire, USB oder SCSI an einen PC oder Apple angeschlossen werden. Die Speicherkapazitäten liegen bei 5 MB, 10 MB und 15 MB.

Iomega Peerless • Die neuesten Massenspeicher von Iomega sind im Grunde nichts anderes als Festplatten.

Neuer Pocket-PC

Erscheint: Bereits erschienen
Preis: DM 1 499,-
Hersteller: Casio
Online: www.casio.de

Der Cassiopeia E-125G ist ein Casio-typisches Handheld: Die Dateneingabe erfolgt via Stift auf dem 240x320 Bildpunkte großen LC-Farbdisplay, ein Einschubfach CompactFlash Typ I/II steht zur Verfügung. Mit Fax-, Internet-, Audio- und Video-fähigkeiten unterstützt der E-125G nahezu alles, was man unter Multimedia erwarten kann.

Cassiopeia E-125G • Casios jüngster „Multimedia-Pocket-PC“ überzeugt mit seinem Innenleben.

MP3 meets HiFi

Erscheint: Bereits erschienen
Preis: DM 899,- bis DM 1.499,-
Hersteller: Harman/Kardon
Online: www.harman-kardon.de

In den Receivern AVR 2000, 3000 und 4000 schlummert ein MP3-Decoder, der mittels Digital Eingang gespeist wird. Das angeschlossene Gerät muss über eine SPDIF-Schnittstelle MP3-Streams liefern können. Solange diese noch selten sind, muss der AVR aber nicht brachliegen: Dank Dolby-Digital- und DTS-Decoder, RDS-Tuner und TV-Bildschirm-Menü sind die drei Receiver eine Zierde jedes Home-Entertainment-Systems.

harman/kardon AVR2000 • Der auf den Verstärker abgestimmte MP3-Decoder liefert hörbar bessere Ergebnisse als jede Software-Lösung.

DVD-Rekorder kommt!

Erscheint: 3. Quartal 2001
Preis: Noch nicht bekannt
Hersteller: Philips
Online: www.philips.de

Gegen Ende des Jahres plant Philips, einen DVD-Rekorder für Endverbraucher auf den Markt zu bringen. Leider wird der DVDR 1000 nur DVD+RW-Medien

beschreiben, die lediglich eine Speicherkapazität von 4,7 GB bieten. Je nach gewünschter Qualität fasst ein solches Medium zwischen einer und vier Stunden Video. Die Aufnahme digitaler Daten erfolgt über eine sogenannte i.Link-Schnittstelle, die vor allem an Videokameras zu finden ist, für analoge Daten werden S(VHS)-, A/V- und Scart-Buchsen zur Verfügung stehen.



Philips DVDR 1000 • Zeitgemäß präsentiert sich der DVDR 1000 in ergreifend schlichtem Design.

Windows auf dem Handy



Erscheint: 3. Quartal 2001
Preis: Noch nicht bekannt
Hersteller: Sendo
Online: www.sendo.com

Das Z100 ist das erste Handy, das auf Microsofts „Stinger“ setzt und so windowskonforme Bedienung, E-Mail, Kontakt- und Terminverwaltung, Web-Zugang und sogar MP3-Audiofähigkeiten bietet. Um bequemes Surfen zu ermöglichen, verfügt das Triband-Gerät über ein großzügiges Display. Datenaustausch ist mittels USB, Infrarot und MultimediaCard möglich.

SENDO Z100 • Nur das ungewöhnlich große Display deutet darauf hin, dass das Z100 mehr als nur ein Telefon ist.



Worldwide Widget Works GamePad • Mit dem GamePad wird der Palm zum ernst zu nehmenden GameBoy-Ersatz.

Gamepad für Palmtops

Erscheint: Bereits erhältlich
Preis: 39,95 US-\$
Hersteller: Worldwide Widget Works
Online: www.palmgamepad.com

Ein Aufsatz verwandelt den Palm in ein Spielgerät, indem er die Palm-Buttons simuliert. Eine Softwareunterstützung des Steuerkreuzes und der vier Tasten ist auch möglich, wird bislang aber nur von fünf Spielen genutzt. Unterstützt werden Palm III, IIIc, IIIe, IIx, IIcx und VII.

mini-glossar

CompactFlash Datenträger, der derzeit bis zu 128 MB Daten speichert. Von IBM gibt es derzeit eine nicht ganz kompatible 1-GB-Festplatte im CompactFlash-Format.

Dolby Digital 6-Kanal-Sound-Standard, vor allem auf europäischen DVDs zu finden

DTS „Digital Theatre System“: 6-Kanal-Sound-Standard, vor allem auf US-DVDs zu finden

DVD+RW Einer von mehreren Standards für wiederbeschreibbare DVDs. Die DVD+RW bietet eine Kapazität von 4,7 GB.

Firewire Dem USB ähnliche Schnittstelle, die höhere Datenraten ermöglicht.

GPS Global Positioning System. Das satellitengestützte Ortungssystem gestattet die Positionsbestimmung von GPS-Geräten bis auf 10 Meter genau.

GPRS Protokoll zur Übermittlung von Datenpaketen. Nicht die Verbindungsdauer, sondern das Transfervolumen wird berechnet.

GSM x Handy-Übertragungsstandard. x steht für die Sende-/Empfangsfrequenz. Deutsche Netze verwenden GSM 900 und 1800, amerikanische GSM 1900.

Java Betriebssystemunabhängige Programmiersprache für Internetanwendungen

MultiMediaCard Datenträger, der derzeit bis zu 64 MB Daten speichert

RDS „Radio Data System“: Format für die Übertragung von Textdaten zusätzlich zum Radiosignal. Ermöglicht Senderkennung, Musik kategorisierung etc.

SPDIF „Sony/Philips Digital Interface“. Schnittstelle für die digitale Übertragung von Sound-Daten.

PSIONIK-VERSTÄRKER? NEURO-CONVERTER? TRANSMISSION-BUG?



**GAME ON!
ENTSCHLÜSSELT*,
UND ZEIGT IHNEN,
WAS SIE IN DER
WELT DES ELECTRONIC
ENTERTAINMENT
WIRKLICH WEITER-
BRINGT.**

**TESTEN SIE JETZT
ZWEI AUSGABEN
VON GAME ON! ZUM
PREIS VON EINER.**

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Game On!, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm

**☒ JA, ICH MÖCHTE ZWEI AUSGABEN VON GAME ON! ZUM
PREIS VON EINER TESTEN!**

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

Gefällt mir Game On!, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus — die Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo (DM 57,-/Jahr (= DM 4,75/Ausg.); Ausland DM 81,-/Jahr; GS 420,-/Jahr) kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir Game On! wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Datum, 1. Unterschrift des Abonnenten bzw. Erziehungsberechtigten

Vertrauensgarantie:

Diese Vereinbarung können Sie innerhalb einer Frist von zwei Wochen widerrufen; die Frist beginnt einen Tag nach Absendung dieser Bestellung. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung (Postkarte oder Brief) des Widerrufs an: Game On!, Abo-Betreuung, 74168 Neckarsulm. Ich bin damit einverstanden, dass die Post bei einer Adressänderung dem Verlag meine neue Anschrift mitteilt.

Datum, 2. Unterschrift des Abonnenten bzw. Erziehungsberechtigten



*Psionik-Verstärker aus „System Shock 2“

102

neu im Kino

neu im Kino

neu im Kino

neu im Kino

Ausgespielt • In der mexikanischen Wüste greifen die Cops zu

Erfolgreich • Noch kann sich Richter Wakefield (Michael Douglas) über seinen neuen Job freuen

traffic

Fotos: 20th Century Fox

[FAKTEN]

Genre: Drama/Thriller

Starttermin: 05.04.2001

Darsteller: Michael Douglas, Catherine Zeta-Jones, Benicio del Toro

Verleih: 20th Century Fox

Regie: Steven Soderbergh

Daten: 147 Min., FSK ab 18 Jahren

Online: www.traffic-derfilm.de



Knallhart und politisch nicht immer korrekt: die Schattenseite des Landes der Freien und Tapferen.

1,5

Vorweg: *Traffic* ist kein Popcorn-Kino. Nach der *Independence Day*- und *Man in Black*-Welle der 90er scheint das amerikanische Kino im neuen Jahrtausend seine Vorliebe für Tiefgang und gesellschaftliche Probleme wieder entdeckt zu haben. *American Beauty*, *The Insider*, *Gottes Werk und Teufels Beitrag* – die Liste der erfolgreichen und mit Auszeichnungen überhäuften Filme ist lang, die Riege der beteiligten Schauspieler liest sich wie das *Who's Who* der US-Filmszene.

Traffic schlägt dabei in eine ähnliche Kerbe. Die Thematisierung des eskalierenden Drogenkrieges in den Vereinigten Staaten lässt wenig Spielraum für ausufernde Feuergefechte und coole Sprüche. Mit Michael Douglas und Catherine Zeta-Jones standen Regisseur Steven Soderbergh (*Out of sight*, *Erin Brockovich*) gleich zwei Topstars des US-Kinos zur Verfügung – und er weiß sie einzusetzen.

Douglas findet sich einmal mehr in seiner Paraderolle wieder: der des erfolgreichen Vertreters des amerikani-

schen Traums, den das Schicksal mit der ungeschminkten Realität konfrontiert und vor eine scheinbar ausweglose Entscheidung stellt. Robert Wakefield könnte ein glücklicher Mann sein. Als Oberster Richter des Bundesstaates Ohio wurde er soeben zum nationalen Beauftragten zur Bekämpfung des Drogenmissbrauchs ernannt – eine Position, die erst durch die Heroinabhängigkeit seiner Tochter ihr tödliches Potenzial entfaltet. Unterdessen befindet sich Helen Ayala auf der Flucht: Von Bundesagenten gejagt, versucht sie verzweifelt, das Drogenimperium unter Kontrolle zu bekommen, das ihr mittlerweile verhafteter Ehemann jahrelang erfolgreich verheimlicht hat.

Traffic macht keine Kompromisse. Schonungslos und entwerfend ehrlich zeichnet er ein düsteres Bild der amerikanischen Gesellschaft, bei dem von Anfang an deutlich wird, dass hier kein Happy-End zu erwarten ist. Ein Film, der nicht nur unterhalten, sondern aufrütteln möchte – was ihm hervorragend gelingt.

Kriminell • Der schmierige Rechtsanwalt Arnie Metzger (Dennis Quaid) steckt selbst tief im Drogensumpf.

Erbarmungslos • Die Drogenbarone scheuen sich auch nicht davor, einen Killer anzuheuern.



enemy at the gates



Foto: Constantin

Das Stalingrad-Epos von Jean Jacques Annaud (*Sieben Jahre in Tibet*) wurde auf der diesjährigen Berlinale uraufgeführt und rief gemischte Gefühle hervor. Die Schlachten des ausschließlich in Deutschland gedrehten Anti-Kriegsfilms werden ähnlich erschütternd und unbarmherzig dargestellt wie in Spielbergs *Der Soldat James Ryan*, der Storyplot um zwei konkurrierende Scharfschützen kann aber nicht völlig überzeugen und hinterlässt schließlich einen faden Beigeschmack innerhalb eines imposanten Bilderwerks.

[FAKTEN]

Genre: Kriegsfilm
Starttermin: 15.03.2001
Darsteller: Joseph Fiennes, Ed Harris, Jude Law
Verleih: Constantin
Regie: Jean Jacques Annaud
Daten: 129 Min., FSK ab 16 Jahren
Online: www.enemyatthegatesthemovie.com

Potenzial verschenkt – *Enemy at the Gates* gelingt es nicht ganz, die Sinnlosigkeit und Grausamkeit der berühmten Schlacht einzufangen.

2,5



thirteen days

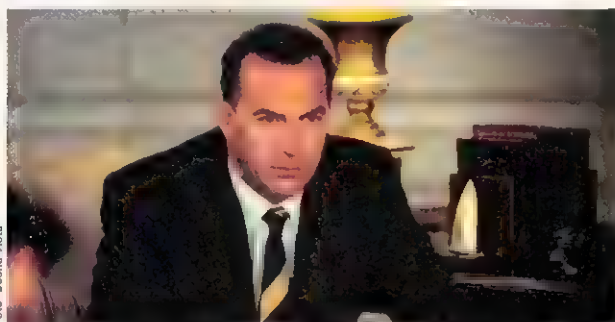


Foto: Buena Vista

Kevin Costner meldet sich zurück. Nach eher minder erfolgreichen Ausflügen ins Komödien-Genre (*Message in a Bottle*) wendet er sich nun einem mysteriösen Kapitel amerikanischer Geschichte zu. Oktober 1962: Die Sowjetunion stationiert Atomraketen auf Kuba, das Weiße Haus unter Präsident Kennedy reagiert geschockt und konfus. 13 Tage lang steht die Welt am Rande eines Atomkrieges.

Noch immer ist nicht restlos geklärt, was sich vor knapp 40 Jahren im Oval Office abspielte. Regisseur Roger Donaldson (*Species*, *Dante's Peak*) wertete Hunderte von Akten und Dokumenten aus und entwarf ein hochspannendes Kammerstück mit einer erschreckenden Bilanz: Es war wirklich verdammt knapp!

[FAKTEN]

Genre: Thriller
Starttermin: 22.03.2001
Darsteller: Kevin Costner, Bruce Greenwood, Dylan Baker
Verleih: Buena Vista
Regie: Roger Donaldson
Daten: 145 Min., FSK ab 12 Jahren
Online: www.thirteendays.de

Schuster, bleib bei deinen Leisten: Kevin Costner überzeugt in einem spannungsgeladenen Thriller im Stile von JFK.

2,2

weitere Kinostarts

Titel: Sugar & Spice
Genre: Komödie
Starttermin: 15.03.2001
Darsteller: Mena Suvari, James Marsden
Regie: Francine McDougall
Online: www.sugarspice.de



Foto: Kinowelt

Eine Gruppe von Cheerleadern räumt eine Bank aus und stellt fest, dass böse zu sein richtig Spaß machen kann.

Titel: Miss Congeniality
Genre: Komödie
Starttermin: 29.03.2001
Darsteller: Sandra Bullock
Regie: Donald Petrie
Online: www.misscongeniality.net

Liebenswerte Komödie, in der Sandra Bullock als Undercover-Agentin bei der Miss-America-Wahl brilliert.

Titel: Gegen jede Regel
Genre: Drama
Starttermin: 29.03.2001
Darsteller: Denzel Washington, Will Patton
Regie: Boaz Yakin
Online: www.movie.de/gegenregel

Politisch arg korrekter Film über Gleichberechtigung im Amerika der 70er-Jahre aus den Disney Studios.

Titel: Ey Mann, wo ist mein Auto?
Genre: Komödie
Starttermin: 29.03.2001
Darsteller: Ashton Kutcher, Seann William Scott
Regie: Danny Leiner
Online: www.ey-mann.de

Zwei Freunde wachen nach einer durchzechten Nacht auf und stellen fest, dass ihr Auto verschwunden ist. Klingt nicht witzig? Ist es aber!

Titel: Pay it Forward
Genre: Drama
Starttermin: 05.04.2001
Darsteller: Kevin Spacey, Helen Hunt
Regie: Mimi Leder
Online: www.payitforward.com



Foto: Warner Bros

Eine interessante Mischung aus hintergründigem Humor und gesellschaftskritischem Drama mit Top-Besetzung.

newaticker

Sylvester Stallone und **Arnold Schwarzenegger** wollen laut Insider-Informationen endlich einen gemeinsamen Streifen drehen.

Der Bösewicht im neuen **James Bond**-Film wird kein Geringerer als **Kevin Spacey** sein.

Sag niemals nie: für 22 Millionen Dollar wird **Si-gourney Weaver** ein

fünftes Mal gegen die fieseln **Aliens** antreten.

Der **DVD-Absatz** hat sich im Jahr 2000 in Deutschland **verdreifacht**. Erfolgreichste Titel sind bislang *Matrix* (400.000 verkaufte Exemplare) und *Gladiator* (300.000).

Bond die Zweite: Gerüchten zufolge wird **Pierce Brosnan** nur noch einmal in die Rolle des Top-Agenten

schlüpfen. Auch andere Rollen sollen neu besetzt werden.

Harrison Ford sahn ab. Für seinen neuen Film **K-19: The Widowmaker** erhält der Schauspieler die Rekord-gage von 25 Millionen Dollar.

Stephen King goes Hollywood: der „King of Horror“ lieferte das Drehbuch zu Jonathan Demmes *Das*

Schweigen der Lämmer neuen Thriller **Asylum**.

Sylvester Stallone versucht sich an einer Film-Adaption der King-Kurzgeschichte **Dolan's Cadillac**. Als Hauptdarsteller ist **Kevin Beacon** im Gespräch.

Mel Gibson und **Tim Allen** drehen eine gemeinsame Science-Fiction-Komödie mit dem Namen **Star Child**.

neu auf dvd

neu auf dvd

neu auf dvd

Mehr Power • Die neuen Superhelden ziehen in die Schlacht gegen Bösewicht Magneto.

X-MEN

Fotos: Fox Home Entertainment

NEU AUF DVD

[FAKTEN]

Genre: Science-Fiction
DVD-Start: 22.03.2001

Anbieter: Fox Home Entertainment

Darsteller: Patrick Stewart, Ian McKellen, Hugh Jackman, Halle Berry

Regie: Bryan Singer

Daten: 104 Min., FSK ab 12 Jahre

Specials: Geschnittene Szenen, Interviews, Specials „Watch the Mutant“, „X-Men“, Bildergalerie, Trailer

Ton: Englisch (Dolby Digital 5.1), Deutsch (Dolby Digital 5.1)

Popcorn-Kino wie aus dem Lehrbuch: rasant, actiongeladen und witzig. Wer braucht da noch eine Handlung?

1,6

Men in Black meets Batman: Die Superhelden des Sommerhits kämpfen nun auch auf der runden Silberscheibe gegen das Böse. Die Handlung ist schnell erzählt: Patrick Stewart, ehemals Jean Luc Picard auf der USS Enterprise, bildet eine Gruppe junger Menschen zu Kampfmaschinen mit übernatürlichen Kräften aus und schickt sie in den erbitterten Kampf gegen Oberschurke Magneto (Ian McKellen). Klingt langweilig? Wäre es auch ohne die sensationellen Special-Effects und den eigenwilligen Charme der Comic-Vorlage. Ob nun Cyclops fröhlich mit Energiestrahlen aus seinen Augen um sich schießt, Storm behende das Wetter manipuliert oder Wolverine mit Klauen und Fangzähnen einen persönlichen Rache-

feldzug startet: Realismus sollte man bei *X-Men* nicht erwarten. Die DVD-Version besticht durch erstklassiges Bild- und Tonmaterial sowie durch vorbildliche Ausstattung. Zwei Specials, dazu rund fünfzehn Minuten unveröffentlichte Szenen und ausführliche Interviews sucht man bei den meisten Konkurrenten leider vergeblich. Auf der Seite www.x-men-derfilm.de wurde übrigens vor kurzem die große Internetkampagne des Blockbusters gestartet. Unser Fazit: Stellen Sie schon einmal Cola und Chips bereit, denn mit *X-Men* werden Sie zwei Stunden lang ganz ausgezeichnet unterhalten. Aber das sind wir ja von Regisseur Bryan Singer (*Die üblichen Verdächtigen*) mittlerweile schon gewohnt.

Mutation • Der Helm verstärkt Dr. Xaviers telepathische Fähigkeiten.

Animalisch • Wolverine mutiert bei Gefahr zu einem Wolfsmenschen.

NEU AUF DVD galaxy quest



[FAKTEN]
 Genre: Komödie
 DVD-Start: 08.03.2001
 Anbieter: Dreamworks
 Darsteller: Sigourney Weaver, Tim Allen, Alan Rickman
 Regie: Dean Parisot
 Daten: 102 Min., FSK ab 12 Jahren
 Special: Making Of, Geschnittene Szenen, Biografien, Animierte Menüs und Kapitelwahl, Trailer
 Ton: Englisch (Dolby Digital 5.1), Deutsch (Dolby Digital 5.1)

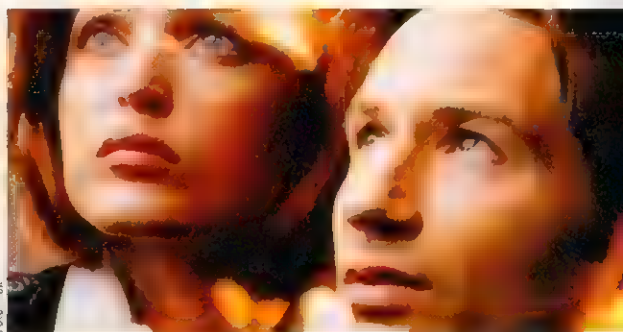
Sigourney Weaver einmal witzig – und im Duett mit Tim Allen einfach zum Totlachen!

1,9

weitere dvd-neuheiten

U-571	15.03.2001
Die nackte Kanone	02.04.2001
Titan A.E.	05.04.2001
The Kid	05.04.2001
Der Rosenkrieg	19.04.2001
Hurricane	26.04.2001

akte x - season 1 NEU AUF DVD



Die Wahrheit ist irgendwo da draußen – genauer gesagt ab dem 29.03. bei Ihrem DVD-Händler. Endlich gibt es die mittlerweile legendäre erste Staffel der Mystery-Serie auf DVD. Auf sieben Silberlingen jagen Mulder und Scully Außerirdischen, Pyromanen und Waldgeistern nach und entdecken so ganz nebenbei, dass sie ja eigentlich doch ganz gut miteinander können. Der komplette Spaß kostet allerdings rund 250 Mark.

20 Stunden Mystery vom Feinsten. Wer kann da schon nein sagen?

2,0

[FAKTEN]
 Genre: Mystery
 DVD-Start: 29.03.2001
 Anbieter: Fox Home Entertainment
 Darsteller: David Duchovny, Gillian Anderson
 Regie: Diverse
 Daten: Ca. 1.200 Min, FSK ab 12 Jahren
 Special: Making-of, Geschnittene Szenen
 Ton: Englisch (Dolby Surround), Deutsch (Dolby Surround)

NEU AUF DVD mission: impossible 2



[FAKTEN]
 Genre: Action
 DVD-Start: 08.03.2001
 Anbieter: Paramount
 Darsteller: Tom Cruise, Thandie Newton, Doug Gray Scott
 Regie: John Woo
 Daten: 118 Min., FSK ab 16 Jahren
 Special: Audiokommentar von John Woo, Interviews, Stunt-Feature, Metallica-Musik-Video, MTV-Parodie
 Ton: Englisch (Dolby Digital 5.1), Deutsch (Dolby Digital 5.1)

Wir backen uns einen Agentenfilm: eine großzügige Portion Action, ein Teelöffel spektakuläre Stunts, eine Prise Coolness und ordentlich Selbstironie. Zum Schluss verpacken wir das Ganze in eine möglichst abstruse Story und warten, bis es aufgeht. Bei *M:I 2* ist es aufgegangen – und wie! Ethan Hunts Jagd nach dem Killervirus „Chimera“ steht Altmeister Bond in keinsten Weise nach. Auch auf die Gefahr hin, dass jetzt jemand „Majestätsbeleidigung“ schreit: Tom Cruise ist einfach cooler als Pierce Brosnan.

Mission: Impossible 2 ist wie die Fahrt in einer Achterbahn: aufregend, atemberaubend und vor allem viel zu schnell vorbei.

1,5

Die deutschen Top-5-Kincharts (Stand 5.3.2001)

Platz	Vorwoche	Titel	Wochen
1	1	Was Frauen wollen	2
2	2	Hannibal	2
3	3	102 Dalmatiner	3
4	NEU	Emil und die Detektive	Neu
5	4	Verschollen	7

Die US-Top-5-Kincharts (Stand 5.3.2001)

Platz	Vorwoche	Titel	Wochen
1	1	Hannibal	2
2	2	Down to Earth	2
3	NEU	3000 Miles to Graceland	Neu
4	3	Disneys große Pause	2
5	5	Tiger & Dragon	12



Computer- und Videogame Accessories

INTERACT
 www.interact-europe.com

Die Top-10-DVD-Verkaufscharts (Stand 5.3.2001)

Platz	Vorwoche	Titel	Anbieter
1	NEU	Mission: Impossible 2	Fox
2	NEU	Galaxy Quest	Dreamworks
3	2	Gladiator Collector's Edition	Paramount
4	NEU	Chicken Run	BMG
5	3	Der Patriot	Columbia
6	7	Erkan und Stefan Platinum Edition	VCL
7	4	Erin Brockovich	Columbia
8	1	Braveheart	Fox
9	10	Glauben ist Alles	VCL
10	5	Armageddon	Buena Vista

JOY-STAR

TECHNIK

API: „Application Programmer Interface“. Schnittstelle zwischen dem zu programmierenden Gerät und dem Programm. Die API ermöglicht es, komplexe Funktionen mit einfachen Befehlen auszulösen.

ATAPI: Controller, der zumeist zum Betrieb von CD-ROM-Laufwerken verwendet wird.

Bug: Fehler im Programm. Ein Patch behebt einen Bug.

aufbauen kann. Je höher sie ist, desto flüssiger wirkt der Programmablauf.

MP3: Kompressions-Technologie für digitale Audiodateien.

MPEG: Kompressionsformat für Video- und Multimediadaten.

OpenGL: „Open Graphics Library“. Eine API, die im Gegensatz zu D3D auch für Nicht-Microsoft-Betriebssysteme genutzt werden kann.

Anti-Aliasing: Glättung von pixeligen Polygonkanten, die bei der Darstellung schräger und gekrümmter Linien entstehen.



Clipping: Methode, um alle momentan nicht sichtbaren Objekte eines 3D-Bildes zu ermitteln und zu entfernen.

Direct3D: API, die Bestandteil von DirectX ist, und das Darstellen von dreidimensionalen Welten und Objekten ermöglicht.

DirectX: Von Microsoft entwickelte Multimedia-Programmierschnittstelle. Erlaubt Programmen den schnellen Zugriff auf Grafik-, Sound-, und Netzwerkfunktionen.

EAX: Sound-Schnittstelle. Ermöglicht beispielsweise Dolby-Surround.

Engine: Programmroutinen, über welche die zentralen Elemente eines Spiels gesteuert werden (z. B. Grafik, Sound, Steuerung).

Force-Feedback: System, bei dem Spiel-Effekte auf den Controller übertragen werden.

Framerate: Gibt an, wie viele Bilder das Programm pro Sekunde

Patch: Zusatzprogramm, welches Fehler im Hauptprogramm nachträglich bereinigt.

Rendering: Prozess, bei dem die im Speicher befindlichen Daten in ein realistisches Bild auf dem Monitor umgewandelt werden.

Schnittstelle: Auch Interface. Berührungspunkt zweier unterschiedlicher Systeme, der die differierenden Merkmale der Systeme bei der Kommunikation angleicht.

SCSI: Eine vom Prozessor unabhängige Schnittstelle zum Datentransfer zwischen dem Rechner und Peripheriegeräten wie z. B. Festplatten oder CD-ROM-Laufwerken.

Texturen: Bilder, die auf Objekte „geklebt“ werden, um diese realistischer wirken zu lassen.

USB: Universelle Schnittstelle, bei der USB-Geräte ohne Treiberinstallation und bei laufendem Rechner in Betrieb genommen werden können.

Bumpmapping: Verfahren, bei dem dreidimensional wirkende Texturen mit dynamischen Licht- und Schatteneffekten erzeugt werden.



Für Sie kurz und knapp
erklärt: **Wichtige
Fachbegriffe auf-
gegliedert in die drei
Themengebiete Technik,
Online und Spiele.**

ONLINE

Account: Zugang zu einem Internet-Dienst.

Browser: Programm, welches zur Darstellung von Internetseiten benötigt wird. Die beiden meistgenutzten Browser sind zurzeit der Microsoft Internet Explorer und der Netscape Navigator.

Internet by Call: Bezeichnet die Einwahl in das Internet über einen bestimmten Dienstleister ohne Vertragsbindung oder monatliche Grundgebühr.

Client: Rechner bzw. Programm, das auf einen Server zugreift, um einen bestimmten Dienst nutzen zu können.

Cookie: Eine kleine Datei, die von einer Internetseite auf dem Rechner des Nutzers abgespeichert wird.

Download/Downstream: Das Herunterladen bzw. Empfangen von Daten aus dem Internet.

DSL: Nachfolger von ISDN, bei dem sehr schnelle Datenferraten erzielt werden können.

Flatrate: Internet-Tarif, bei dem eine einmalige monatliche Gebühr fällig wird, die zum zeitlich unbegrenzten Nutzen berechtigt.

Ping: Messwert für die aktuelle Geschwindigkeit des Internetzugangs. Je höher der Ping, desto langsamer ist die momentane Verbindung.

Proxy-Server: Dient als Vermittlungsstelle zwischen Client (also ihrem Browser/Rechner) und dem WWW-Server, auf dem das Dokument abgelegt ist, das Sie anfordern.

Server: Rechner oder Programm, welches als Verwalter für einen bestimmten Dienst fungiert.

Upload/Upstream: Das Einspeisen von Daten ins Internet, z. B. der Versand einer E-Mail.

URL: „Uniform Resource Locator“. Bezeichnet die genaue Adresse eines Dokuments im Internet.

Webpace: Speicherplatz, der dem User auf dem HP-Server zur Verfügung gestellt wird, z. B. für eine eigene Website.

SPIELE

Bot: Ein vom Computer gesteuerter Gegner. Findet zumeist in Ego-Shootern Verwendung.

Capture the Flag: Mehrspielermodus für Ego-Shooter. Dabei gilt es, die Flagge des gegnerischen Teams zu erobern.

Cheat: Codes, die während des Spieles eingegeben werden und dem Spieler unfaire Vorteile verschaffen.

Death-Match: Mehrspielermodus für Ego-Shooter, bei dem jeder Spieler gegen alle anderen Spieler antritt.

Ego-Shooter: Ballerspiel, das aus der Ich-Perspektive gespielt wird.

Frag: Punkt, der durch den Abschuss eines Gegners erzielt wird.

Isometrische Perspektive: Das Geschehen wird durch eine „Draufsicht“ von schräg oben dargestellt.

KI: Künstliche Intelligenz. Indiziert, wie „clever“ sich der Computergegner während des Spiels verhält.

Konsole: Eingabemaske eines Spieles um erweiterte Einstellungen vornehmen zu können.

Mod: Modifikation. Ein Programm, welches das ursprüngliche Spiel in Teilen verändert bzw. neue Features integriert. Ein sehr bekannter Mod ist *Counter-Strike* für *Half-Life*.

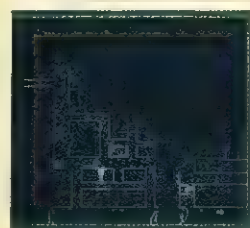
MMORPG: „Massively Multiplayer Online Role Playing Game“. Fachbezeichnung für reine Online-Rollenspiele wie *Everquest* und *Ultima-Online*.

NSC: „Nicht-Spieler-Charakter“. Bezeichnung für alle von der KI gesteuerten Charaktere; vor allem in Rollenspielen.

Quest: Eine dem Spieler zugewiesene Aufgabe, deren Erfüllung üblicherweise eine Belohnung beinhaltet.

Squad: Gruppe eines Teams, das z. B. für einen Angriff auf die gegnerische Fahne gebildet wird.

Rush-Taktik bei Echtzeitstrategie-Spielen: Ein Spieler produziert in möglichst kurzer Zeit viele billige Einheiten und stürmt die gegnerische Stellung. Der Gegner wird „gerusht“.



Automapping: Automatisches Aufzeichnen aller von einem Spieler bereits erkundeten Zonen in einer Übersichtskarte.



Unter allen Einsendern werden monatlich fünf Spiele verlost. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

Wie alt sind Sie?

☐ Jahre

Sind Sie ...?

☐ Männlich

☐ Weiblich

Welche Systemhardware besitzen Sie?

	Habe ich	Will ich kaufen	Berichte erwünscht
PC < 500 MHz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
PC > 500 MHz	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Internetzugang	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
DVD-Laufwerk	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sony PlayStation 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sony PlayStation 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Sega Dreamcast	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Nintendo 64	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Xbox	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Welche Rubriken und Heftbestandteile sind für Sie interessant bzw. weniger interessant?

	Interessant	Weniger interessant	Uninteressant
Aktuell/News	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Vorschau	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Testberichte zu PC-Spielen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Testberichte zu Video-Spielen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Testberichte zu Budget-Spielen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Online-Themen (Szene, Spiele)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lustobjekte	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Filmszene (Kino/DVD)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Hardware-Themen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Wertungsvergleich	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Glossar	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Charts	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Leserbriefe	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Welche Angaben vermissen Sie im Wertungskasten?

Welche Angaben vermissen Sie im Testcenter?

Was wünschen Sie sich für die Heft-CD-ROM?

	Mehr	Genau richtig	Weniger
Mods, Maps, Skins, Levels	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Patches, Bugfixes, Updates	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Spielbare Demos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Selbstablaufende Demos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Treiber	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Videoreportagen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Lesereinsendungen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Internet-Link-Listen	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Bitte geben Sie eine Schulnote für das Titelmotiv.

☐

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten?

Welches Spiel spielen Sie derzeit am häufigsten/intensivsten?

Nutzen Sie das Internet als Spieleplattform?

☐ Ja ☐ Nein

Nutzen Sie ein Mobiltelefon?

☐ Ja ☐ Nein

Wenn ja, welche Marke?

Wie oft im Monat sehen Sie sich Spielfilme im Kino an?

☐ Nie ☐ 1-2 Mal
☐ 3-5 Mal ☐ Mehr als 5 Mal

Welche Schulnoten würden Sie folgenden Heftbestandteilen geben?

☐ Text ☐ Layout
☐ Titelseite ☐ Gesamtnote

Was hat Ihnen in dieser Ausgabe von Game On! am besten gefallen?

Was hat Ihnen in dieser Ausgabe von Game On! gar nicht gefallen?

Werden Sie die nächste Ausgabe von Game On! kaufen?

☐ Ja ☐ Nein

Wenn nein, warum nicht?

Name, Vorname _____
Straße _____
Wohnort _____
Telefonnummer _____

Schicken Sie die Leserbefragung (oder eine Kopie davon) bitte an nachfolgende Adresse:

Computec Media AG • Game On!
Kennwort: Leserbefragung
Roonstraße 21 • 90429 Nürnberg

Angaben und Adresse werden gemäß dem Datenschutz getrennt voneinander archiviert.

NOCH 6 WOCHEN



diablo II

lord of destruction

**IN DER NÄCHSTEN GAME ON! INFORMIEREN WIR SIE AUSFÜHRLICH ÜBER
BLIZZARDS ZUSATZPAKET LORD OF DESTRUCTION,
MIT DEM DIABLO 2 NEUE WELTEN EROBERN WIRD. AUSSERDEM ERZÄHLEN WIR IHNEN
ALLES ÜBER DAS WILDWEST-STRATEGIESPIEL DESPERADOS – FALLS DIE
ENTWICKLER IHREN ZEITPLAN EINHALTEN SOGAR IN EINEM UMFANGREICHEN TEST.**

Außerdem berichten wir über folgende Themen:

Vorschau: Halo | Dungeon Siege | Conflict Zone

Test: Evil Twin | Der Clou 2 | Die Völker 2

DIE NÄCHSTE GAME ON! ERSCHEINT AM 2. MAI 2001.

GOthic™



Die Freiheit ist ein vager Begriff.

Otto von Bismarck



Gothic - Der Comic



Der 13. Krieger

www.gothicthegame.com



THRUSTMASTER®

Play with reality!

360modena® PRO Racing wheel

- 360 Modena®:
Die Wahl der Sieger



TOP GUN™ AFTERBURNER™ JOYSTICK

- Trennbar – auch
ohne Kettensäge



FireStorm™ DUAL POWER GAMEPAD

- Gefühlsecht mit doppeltem
Force Feedback



© Guillemot Corporation 2000. ThrustMaster®, FireStorm™ and Dual Power™ are trademarks and/or registered trademarks of Guillemot Corporation. 360 Modena® is a registered trademark of Ferrari IDEA.™, ®, © 2000 Paramount Pictures. All rights reserved. TOP GUN™ is a trademark of Paramount Pictures. All rights reserved. All other trademarks are property of their respective owners. Photos not binding. Contents, designs and specifications are subject to change without notice and may vary from one country to another.

* Ist vom Produkt abhängig

Guillemot GmbH · Am Hammer 15b · D-90455 Nürnberg · Tel. 09122 / 886-0 · Fax 09122 / 886-121

de.thrustmaster.com

Für PC, Mac® und iMac™*